'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 독점 기사제휴

GAME POWER

1999 9

특보 「프론트 미션 3」 발매일 확정

ARC 특별기획/아케이드의 최강자

「KOF 99」 「철권TT」 완벽공략 단행본 전원 증정!!



파워특보
- 「프론트 미션3」 PS
- 「아크 더 래드3」 PS
- 「성전사 단바인」 PS
- 「와일드 암즈 2nd 이그니션」 PS
- 「톨네코의 대모험 2」 PS
- 「비스트 워즈」 N64

집중공략
- PS 페르소나 2 罪
- PS 성검전설 -레전드 오브 마나-
- PS 디노 크라이시스
- DC 프레임 글라이드
- N64 오우거 배틀64(본지)



특별부록 1 GO! POWER 공략왕





특별부록 2 ARCADE 완벽공략본

부수공사기구 한국ABC가입
9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

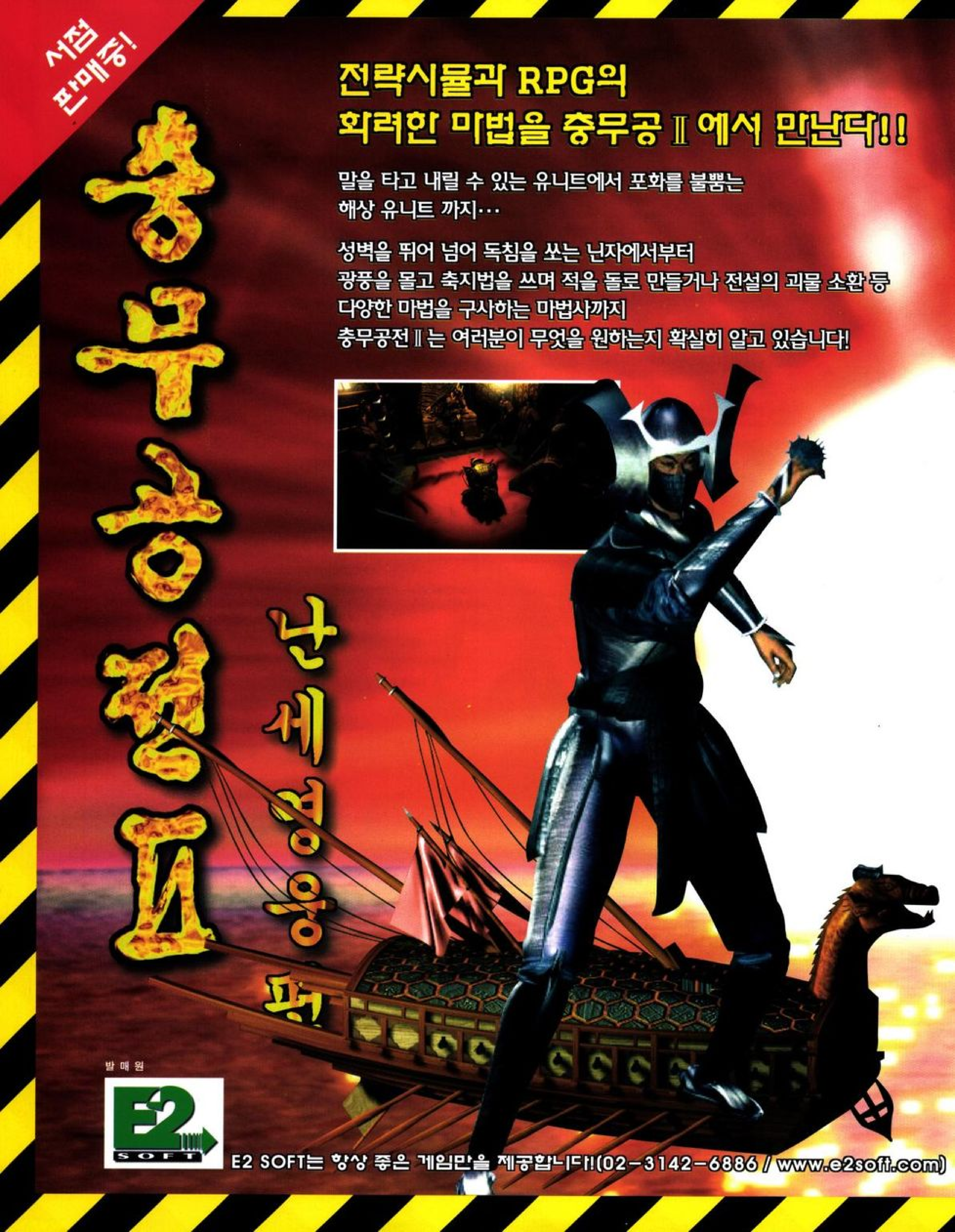


나는 망치로 뿌셔!
배고플 때, 심심할 때 재미있게 뿌셔먹어!
바삭바삭한 면발에 향긋한 스프를 솔솔솔 뿌리면
얼마나 맛있는 줄 아니? 얼마나 고소한지 아니?
자, 뿌셔봐! 뿌셔뿌셔!
다른 라면은 끓여먹고,
뿌셔뿌셔는 뿌셔먹자!
오뚜기
스낵타입의 부숴먹는 라면
뿌셔뿌셔
불고기맛
칼슘함유a
희망소비자가격 ₩350
피자맛
희망소비자가격 ₩350
스포츠맨 입체 캐릭터 종이접기가 들어 있어요. 코팅해서 수첩,배낭 등에 예쁘게 붙여 주세요!

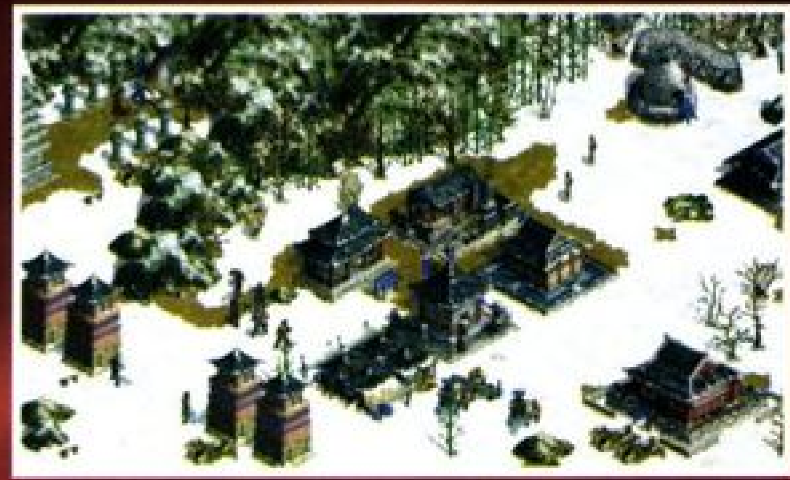


지금 서점에서 구입하세요!
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.
예금주 : ㈜이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
통신판매
와~ 정말 재미있다~
온 가족이 함께 즐기세요!
발매원
E2 SOFT
개발원
KCT
The Licensed by Hanho Heung up CO., LTD.


날아라
슈퍼보드
幻想西遊記
환상서유기
★★★★★★★★★★★
사오정을 잡아라!
게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뺏지 중에 사오정 뺏지가 나오면 바로 E2 소프트 (02-3142-6886)로 전화를 주세요.
찬스!!!
왜냐하면요?...
3D 부두(VooDoo) 카드를
드리니까요...!
★★★★★★★★★★★
인기 TV 만화
「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!
◆ 깔끔하고 귀여운 3D 캐릭터
◆ 150여개의 애니메이션 이벤트
◆ 만화영화처럼 전개되는 대화창
◆ 택틱컬 배틀 시스템으로 전개되는 전투
◆ 사오정이 펼쳐가는 익살스런 행동과 대화
◆ 알쏭달쏭한 이야기 전개
◆ 재미있고 화려한 마법
◆ 상상을 초월하는 시나리오
◆ 10명의 개성있는 주인공 등장
KBS 한국 만화영화 10년의 결산!
국내최초 만화영화 음악 스테레오!
떳다하면 걱정마셔!
확실한 대박이 미스터 손안에 있으셔!!
비디오 출시
날아라
슈퍼보드
DMV
사오정 시리즈
FLYING SUPER BOARD
E2 SOFT
「사오정 시리즈 포켓북」과 「뺏지」 증정!


서점 판매중!
충무공전Ⅱ
난세영웅편
전략시뮬과 RPG의
화려한 마법을 충무공Ⅱ에서 만난다!!
말을 타고 내릴 수 있는 유니트에서 포화를 불뿜는
해상 유니트 까지…
성벽을 뛰어 넘어 독침을 쏘는 닌자에서부터
광풍을 몰고 축지법을 쓰며 적을 돌로 만들거나 전설의 괴물 소환 등
다양한 마법을 구사하는 마법사까지
충무공전Ⅱ는 여러분이 무엇을 원하는지 확실히 알고 있습니다!
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)





◆ 100% 한글 음성 지원
◆ 게임방 멀티 플레이 완벽 지원
◆ TCP/IP 지원
◆ IPX 지원
◆ 모뎀 지원

충무공전 Ⅱ에서 여러분은 국산 실시간 전략 시뮬레이션에 대해 자부심을 느끼게 될 것 입니다!

퍼즐 풀고 상품 잡고!!!

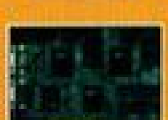
E2 SOFT에 보내주신 여러분들의 성원에 보답코자 충무공전 2 출시 기념으로 사은의 자리를 마련했습니다.

패키지 안의 퍼즐을 맞추고 퍼즐 그림 속에서 선물도 잡으세요.

※ 자세한 내용은 매뉴얼을 참고하시기 바랍니다.



하나! 큰 화면, 큰 만족
17인치 모니터 - 3명



둘! 부두 2의 황홀함
부두 Ⅱ 3D 카드 - 5명



셋! 마우스도 리모콘 시대
무선 마우스 - 7명

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 29,700원을 입금합니다.

예 금 주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농 협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

기념품과 함께 보내드립니다.

개발원
TRIGGER soft
트리거소프트

"강력 추천"

바람의 나라



시스템 사양

RPG

장르: 온라인 머그 게임

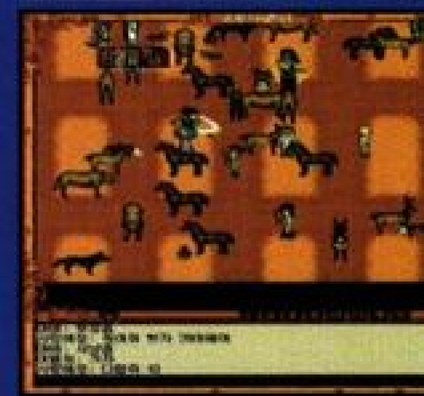
제작사: 넥슨

시스템 최소사양:
펜티엄 이상 / RAM 16MB 이상 / 모뎀 필수

접속 방법 :

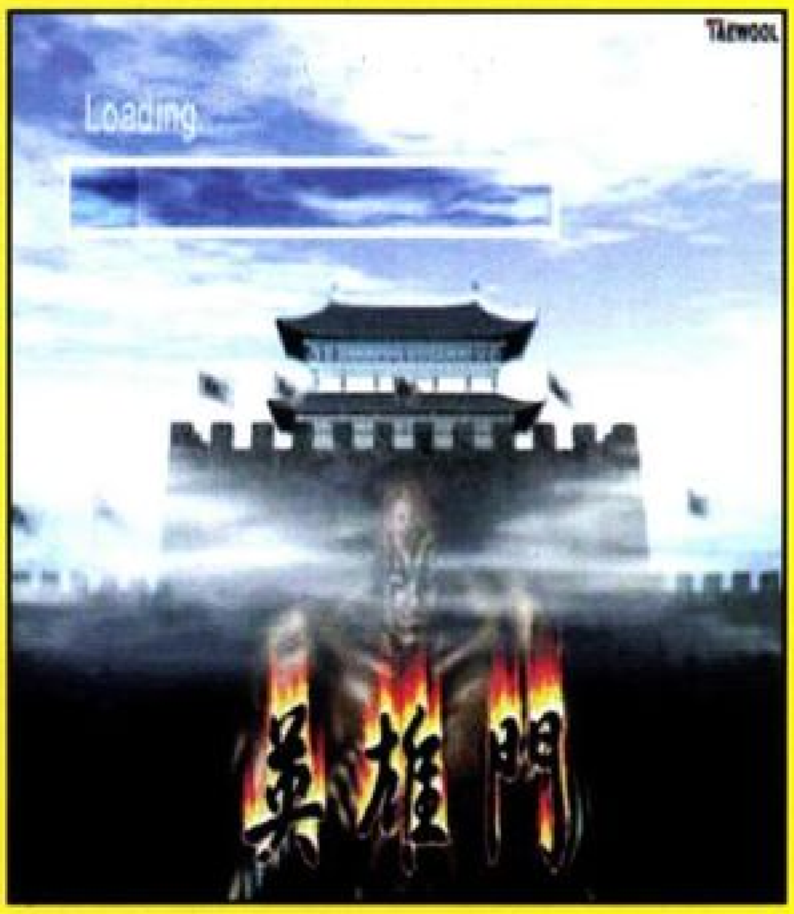
1. 통신 프로그램을 이용해 atdt 01411로 접속을 한다음 초기 화면에서 "CHAMP"를 입력하고 24번 머그게임 바람의 나라 자료실에서 바람의 나라 게임 에뮬레이터를 다운 받는다.
2. 바람의 나라를 설치한 다음 디렉토리로 이동하여 Nwind를 실행한다.
3. 바람의 나라가 실행되면 SETUP에서 모뎀 포트를 확인하고 CONNECT를 누르면 인포샵 champ를 통해 바람의 나라가 실행된다.

게 임





영웅문



RPG

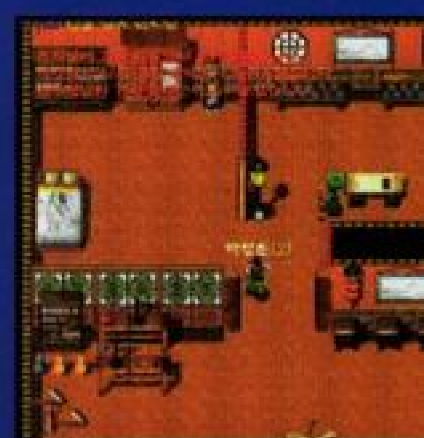
장르 : 무협 머그 게임

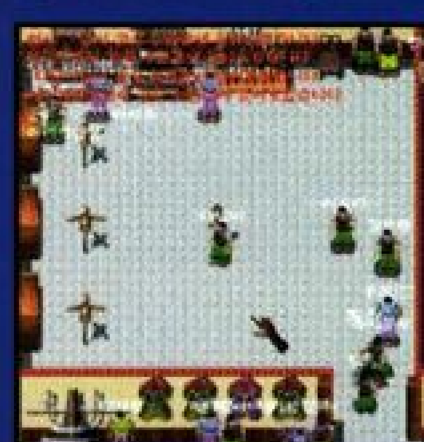
제작사: 태울

시스템 사양 : 펜티엄 이상 / RAM 16MB 이상 / 모뎀 필수

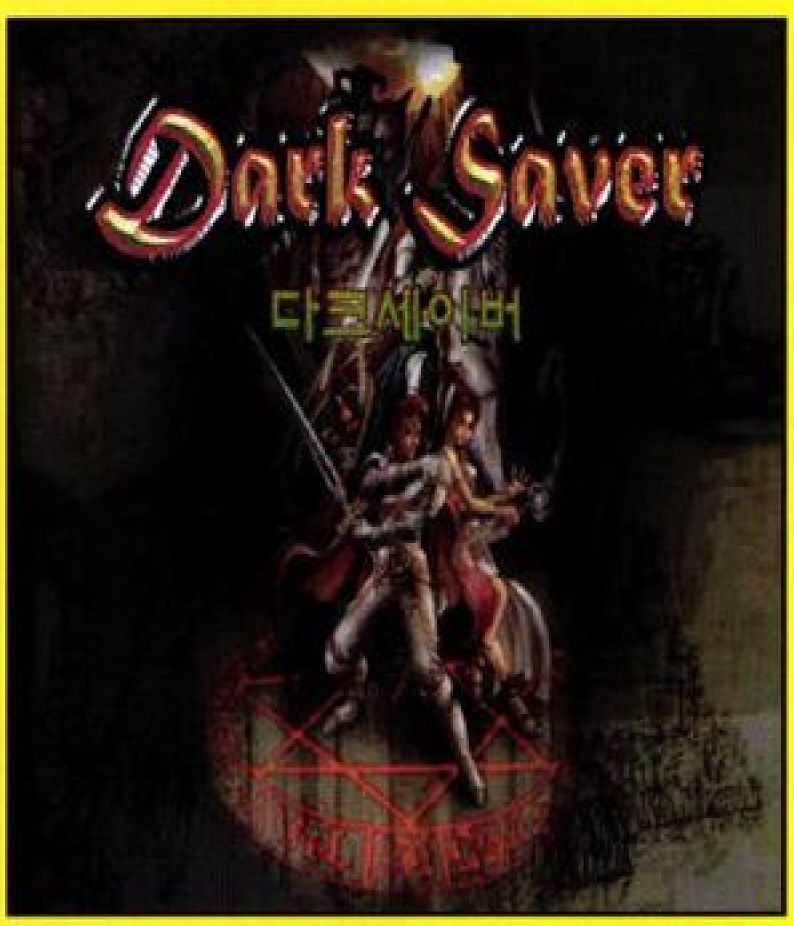
접속 방법 :

1. 통신 프로그램을 이용해 atdt 01411로 접속을 한 다음 초기 화면에서 "CHAMP"를 입력하고 23번 머그 게임 영웅문 자료실에서 영웅문 게임 에뮬레이터를 다운 받는다.
2. 영웅문 인스톨이 끝난 다음 바탕화면에 생긴 NETGAME을 실행하여 챔프에 접속한다.
3. 챔프에 접속되면 영웅문 아이콘을 더블클릭하고 1번의 게임 시작을 누르면 영웅문이 실행된다.





다크세이버



RPG

장르 : 롤플레잉 머그 게임

제작사: 메닉스

시스템 사양 :
펜티엄 이상 / RAM 16MB 이상 / 모뎀 필수

접속방법:

1. 통신 프로그램을 이용해 atdt 01411로 접속을 한다음 초기 화면에서 "CHAMP"를 입력하고 23번 머그게임 다크세이버 자료실에서 영웅문 게임 에뮬레이터를 다운 받는다.
2. 다크세이버를 인스톨 하고 나면 바탕화면에 다크세이버 단축 아이콘이 생긴다.
3. 다크세이버 단축아이콘을 클릭하면 초기 화면이 뜨며 각종 설정 부분을 확인한 다음 다크세이버를 실행하면 된다.





"올 여름이 시원할 머그게임 3편 소개"

소 개

얼마전 최고의 유저수를 기록한 머그게임 바람의 나라. 그러나 이 게임을 처음 접해보는 사람들은 조금 실망할 것이다.

하지만 이 게임을 조금만 진행하다 보면 "게임의 진정한 재미는 그래픽이 아니라 스토리에 있다"는 것을 알 수 있다.

고구려를 배경으로 하는 고풍스러운 멋과 다양한 감정 표현. 그리고 광대한 스토리는 당신을 이 게임의 매력 속으로 사로 잡을 것이다.

정말 중독성이 강한 게임 '바람의 나라'.
올 여름방학에 특별한 계획이 많은 독자들에게는 그리 추천하고 싶지 않은 게임이다. 왜냐하면 이 게임에 접속하는 순간 바로 이 게임에서 헤어나오기 힘들기 때문이다.

단축키 소개

`	를 누르고 하고 싶은 말을 치면 하얀 말풍선이 뜨면서 말을 한다.
!	멀리 있는 사람들도 들을 수 있게 큰 소리로 말을 한다.
"	귓속말하기
+	마법 리스트 보기
;	바로 앞의 결과를 오른쪽 메시지 창에서 보여준다.
,	발 아래의 물건 중 한 종류만 줍는다
d	가진 물건 중 한가지를 버린다
s	간략한 게이머 정보가 나온다
c	아이템 보관 순서를 바꾼다
e	음식류의 아이템을 먹는다
u	아이템을 사용한다
Alt+X	게임 종료

"무더위를 한 방에 날릴 수 있는 게임"
현실의 세계에서 할 수 없는 일들을 가끔은 가상세계에서 즐기고 싶을 때, 특히 무공을 사용하는 무림지존이 되고 싶다는 생각이 들면 지금 바로 영웅문으로 들어 가야 한다.

그 어느 머그게임 보다 다양한 아이템과 무공체계 그리고 문파조직이 혼자만이 즐기는 게임이 아니라 무술영화의 주인공이 된 듯한 착각을 불러일으키는 게임이다. 정말 아주 잘 된 중국무협영화에서 주인공이 되고 싶은 분이라면, 정말 액션 게임을 좋아하는 사람이라면 필수~! 추천해 드립니다!

INSERT	내공 종류의 약초를 먹는 키
DELETE	외공 종류의 회복약을 먹는 키
F1	환경설정키
F2	행랑창을 열고 닫는 키
F3	캐릭터 정보창 열고 닫는 키
F4	전음 (특정한 상대방에게 대화를 할 수 있다)
F5	무공을 사용할 수 있는 키
F6	무공 및 내공을 수련하는 키
F7	게시판을 여는 키

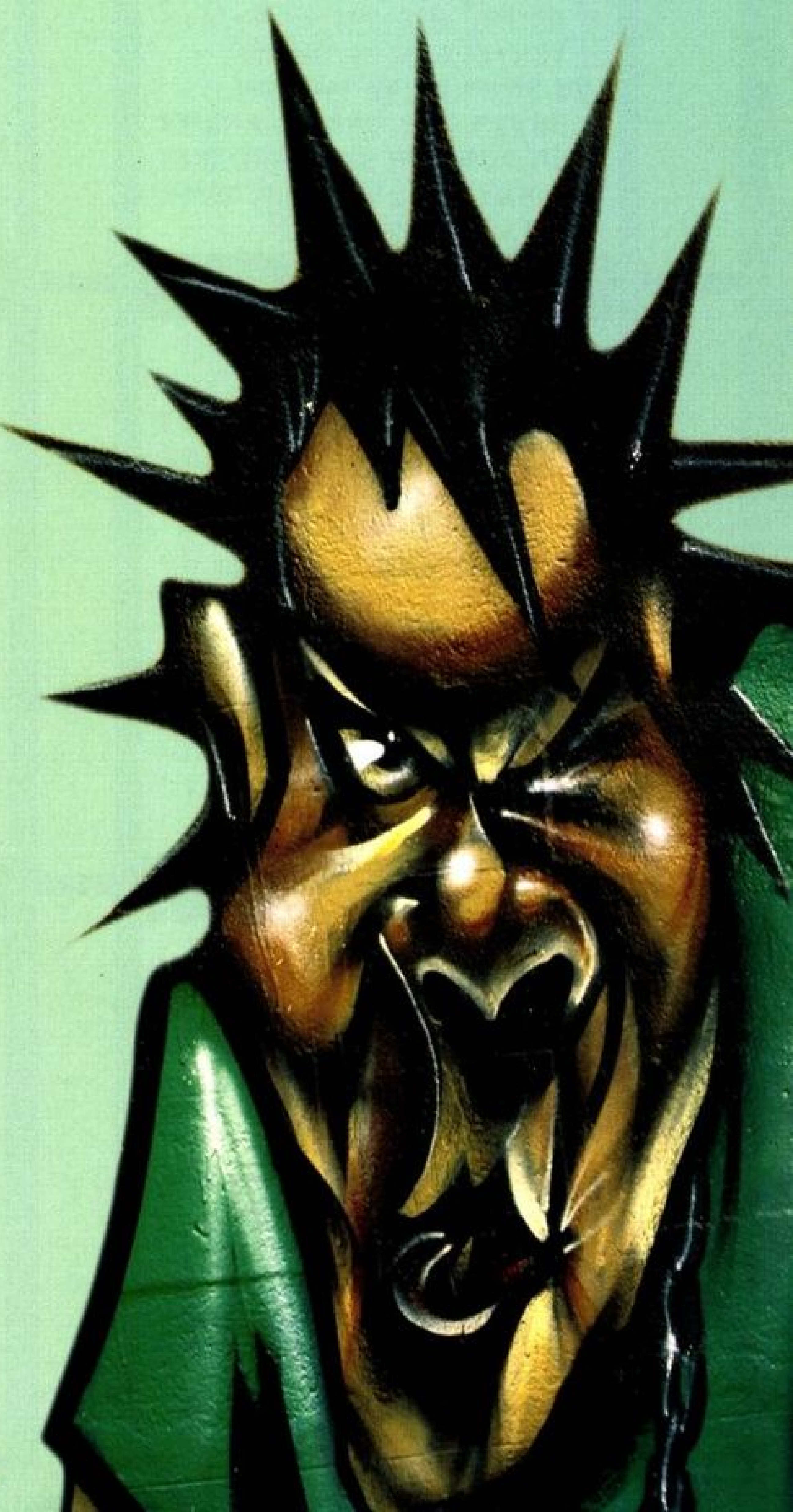
현존 머그게임 중에 롤플레잉적인 요소가 가장 강한 게임이 무엇이냐고 묻는다면 바로 다크세이버가 아닐까 싶다.

롤플레잉 게임 매니아들 사이에서는 더 이상 설명이 필요없는 랑그릿사의 머그게임버전이 바로 다크세이버이다. 이 게임은 군중속의 고독을 느끼게 하는 기존 외로운 머그게임이 아닌, 용병고용, 지휘관방식 등 공존공생의 새로운개념을 도입한 머그게임이다.

방대한 스케일의 머그게임 다크세이버와의 여름여행은 어떨까 한다.

F1	게임상 진행에 도움이 되는 글
F2	자신의 이름, 가문, 직업 게임 메뉴창
F3	재산 및 자기정보
F4	정보 보기
F5	대화창
F6	지도보기, 자신의 위치
F7	전체 사용자 보기
F8	환경설정
F9	게임 끝내기

(주) 제우미디어



책갈피 위치: http://www.powerzine.com/

인터넷 찾아보기 추천 사이트

GAME POWER

당신은 당신의 방에 앉아 있습니다



인터넷 게임 한 번 하시려면 불편했죠? 집에서 하자니 여러 가지 설정 맞추기도 복잡하고, 그렇다고 게임방까지 가자니 번거롭고 귀찮고...
게다가 게임방에서 플레이할 수 있는 게임이라야 몇 개 되지 않았죠.



당신은 홈게임방 프로그램을 사용합니다



이제 부록CD에 들어있는 홈게임방 프로그램을 사용해 보세요. 이 프로그램 하나면 귀찮고 복잡한 설정 등은 필요 없습니다. 그냥 부록CD에 있는 홈게임방 배너를 클릭한 다음, 홈게임방에 접속해서 원하는 게임을 즐기시면 됩니다. 게다가 홈게임방에서는 기존의 인터넷 게임 서비스와는 달리, 런칭시스템을 사용해서 TCP-IP 환경에서 구동되는 모든 멀티플레이 게임을 즐기실 수 있습니다. 복잡한 용어는 몰라도 좋습니다. 하나만 기억하시면 됩니다. 당신의 방이 게임방으로, 그것도 모든 멀티플레이 게임을 즐길 수 있는 게임방으로 바뀐다는 것만 기억하세요.



당신은 게임방에 있습니다









마음에 드는 '홈게임방' 접속 방법

★ 설치방법 ★

1. 인터넷 홈페이지 www.icomm.co.kr에서 원클릭 홈게임방 프로그램을 다운받아 설치한다.
(※ 집에서 다운이 불가능한 경우 전화 02)3142-6843, 4 또는 ARS 02)700-9077로 전화한통이면 홈게임방 프로그램을 직접 집으로 우송해 준다)
2. 바탕화면에 생긴 홈게임방 아이콘을 더블 클릭하면 홈게임방 연결이 자동실행된다.

·주·제우미디어

http://www.powerzine.com/Pcgame/Preview/pre9903/comman_1.html



Net 네트 POWER
www.powerzine.com
게임의 새로운 세계!
매월 10일 발행!!
온라인&멀티플레이 게임 매거진!
9월 10일 창간!
내시간, 내 생활… 온라인 게임이 모두 가져가 버렸다!
이건 너무 강력해!!
우리는 사이버세대
사이버 공간에서 깨날 수 없는 중독된 게이머는 다 모여라!
대한민국 최고의 네트웍 게임 매거진!
Net POWER
멀티플레이 게임
스타크래프트: 브루드워
디아블로 2
레인보우 6
퀘이크 3
하프라이프
에이지 오브 엠파이어 2
델타포스
C&C 2
피파 99
니드포 스피드 4
온라인 게임
울티마 온라인
포스 컴잉
에버퀘스트
에쉬론즈 콜
아크메이지
머그 게임
리니지
미르의 전설
영웅문
어둠의 전설
머그삼국지
바람의 나라
다크세이버
인기 싱글플레이 게임
디아블로 2
C&C 2
창세기전 3
삼국지 시리즈
파이날 판타지 8
대항해 시대 4
9월 10일부터~~
멀티플레이 게임이
100배 더 재미있어 진다

CONTENTS

1999. 9

특보



현장급습

지난해에 이어 올해로 2회를 맞이하는 「동경 캐릭터 쇼1999」는 단순 캐릭터 상품의 비지니스가 아니다. 어떤 쇼 보다도 충실한 스테이지 이벤트, 게임파워가 그 생생함을 전하기 위해 동경 빅사이트로 향했다.

전격왕 특집 기사

일본의 기종별 전문지는 각자의 기종을 홍보하기 위해 늘 좋은 말로 꾸며진 기사들로 가득하다. 그 기종별 전문지에서 다루지 못한 업체의 솔직한 심정과 객관적인 분석을 싣는다



특별기획

WORLDWIDE NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션 신작라인

드림캐스트 신작라인

닌텐도64 신작라인

아케이드 신작라인

애니메이션 라인

독자방

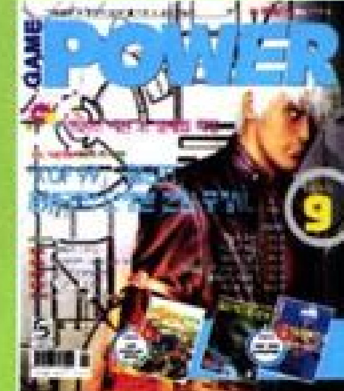
권말 특별 공략

특별부록





COVER



이번 호의 표지는 「더 킹 오브 파이터즈'99」의 신 캐릭터 'K'」입니다. 그 동안 꾸준한 인기를 누려왔던 아케이드의 강자 「더 킹 오브 파이터즈」 시리즈는 이번으로 끝을 맺는 것인지? 아니면 새로운 「더 킹 오브 파이터즈」 시리즈가 등장하게 될 지 벌써부터 내년 여름이 기대됩니다.

GAME INDEX(가나다 순)

비디오 게임정보 700-9077
불건전 정보신고 080-023-0113 30초/50원

신문 · 잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위

세계적 권위있는 게임전문지 COMPUTER GAMING WORLD 독점기사제휴

PC POWER Zine

'신 X원(?)' 도 파워진 보다가 잡혔다 ^^;

대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine

8

AUGUST 1999

창간 4주년 특별호



게임특집/ 1 너무나 기다리던 게임

창세기전 3

유명제작자 스페셜 인터뷰

「C&C 2」 총제작자 「애덤」/ 긴급 입수, 스크린 샷 수록



추천공략

토탈: 킹덤즈

공략 X파일/ 급부상 판매 · 인기 절정/ 충무공전 2

흥미기획/ 추적! 스타 한글버전 「한스타」를 잡아라

화제작사냥/ PC용 FF8 추가속보

블루문특급/ 화제의 게임 「던전키퍼 2」

창간특집/ 게임제작 및 시나리오 작성하기 특별강좌

온라인 기행/
- 올온, 한국게이머 위한 「아리랑 서버」 떴다!!
- 리니지기행 첫회

늦으면 후회합니다!!! 절찬 판매중!

충격



3 양면 별책부록

▶ 최신 인기게임 소장본 완전공략집

1 마이트 앤 매직 7

2 대항해시대 4 한글판

4 특별부록

인기 국산온라인 게임 「리니지」 대형브로마이드 전원증정

5 하이텔, 나우누리 1개월 무료이용권 전원증정



창간 4주년 기념 PC POWER Zine 최초로 **2CD 증정**

정 1 품 퇴마전설 — 국산최고의 액션 RPG

정 2 품 DEFIANCE 디파이언스 — 퀘이크 버금가는 3D액션

대항해 4, 탈 등 체험판 4종, 충무공전 1.03 패치, HOMM3 한글 패치, 팀 포트리스 클래식 등 패치 13종, 한스타와 각종 유틸리티, 패치 등 이번 4주년 호에는 꽉꽉 눌러 담았습니다!

ABC 부수공사기구 한국 ABC가입

COMPUTER GAMING WORLD 독점기사특약

값 8,500원

http://www.powerzine.com 웹진 가동중

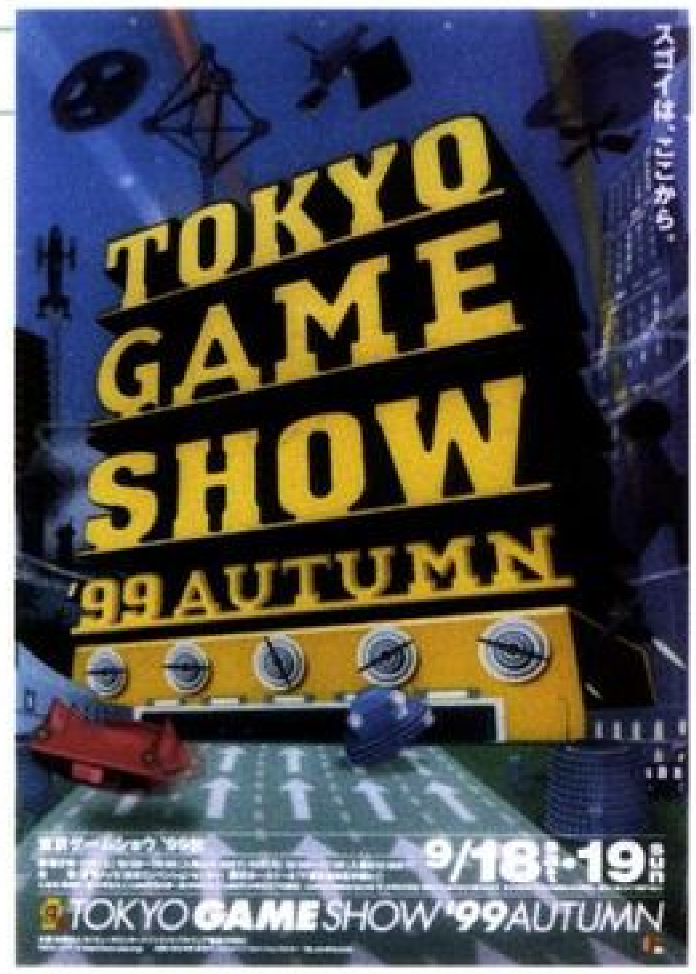
『동경 게임쇼 '99 秋』, 상세 정보 공개

매년 봄과 가을 2회씩 개최되는 'TGS(동경 게임쇼)'가 이번 가을에도 어김없이 찾아온다. 제 7회를 맞이하는 '동경 게임쇼 '99 秋'은 오는 9월 17일(금)부터 19일까지 3일간 '마쿠하리 멧세'에서 개최되며 총 67개사가 참가, 1,464개의 크고 작은 부스가 설치된다.

'커밍 서프라이즈(Coming surprise) - 놀라움은 이제부터'라는 캐치프레이즈 하에 개최되는 이번 전시회는 네트워크와 커뮤니케이션이 활용되는 새로운 게임 세계를 제시할 전망이다.


사진은 동경 게임쇼' 99 春

게임쇼 기간 중에는 각 메이커의 신작 소프트 및 새 하드웨어, 특히 소니와 닌텐도 양사의 새 하드웨어에 관한 정보가 공개될 전망이어서, 언론과 게이머들의 관심이 집중되어 있는 상태이다.



TGS '99가을 개최 일정	
주최	CESA(사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회)
후원사	주식회사 세가 엔터프라이즈
	주식회사 소니 컴퓨터 엔터테인먼트
	닌텐도 주식회사
개장 시간	일반공개 : 9월 18일 오전 10시~오후 6시
	9월 19일 오전 10시~오후 5시
	비지니스 : 9월 20일 오전 10시~오후 5시
	※ 비즈니스 데이는 업체와 보도진만 출입 가능
장소 및 회장면적	마쿠하리 멧세(일본 컨벤션 센터/지바현 소재)
	전시홀 1·2·3·4·5·6·7·8(약 54,000 평방미터)
출전사 및 부스수	67개사(아래 표 참조), 1,464 부스
홈페이지 주소	www.cesa.or.jp

또한 새 하드웨어에 맞서는 세가 · 드림캐스트 진영의 대응 전략 역시 이번 게임쇼를 통해 공개될 예정이다. 이번 '동경게임쇼 '99 秋'은 새로운 차세대기 전쟁이 본격적인 궤도에 진입하는 신호탄이 될 것으로 보인다.

더불어 게임쇼 기간 중에는 'CESA 디벨로퍼즈 컨퍼런스 동경 1999'라는 이벤트가 개최된다(16, 17일 양일간, 국제회의실). 이 이벤트는 소프트웨어 개발업체를 대상으로 열리는 하드웨어 발표회 성격의 행사로, 게임 소프트 개발 지원 툴의 데모 상연 및 세미나가 개최될 예정이다.

『동경 게임쇼' 99秋』 참여가 확정된 게임 제작사			
ESP	문화방송(일본)	아스키	컴파일
F&C with 알케미스트	미디어 웍스	아테나	코나미
J · 윙	미디어 크리에이트	아틀라스	코나미 컴퓨터 엔터테인먼트
NEC 인터채널	미래붕가유다상회	에닉스	코스파
SNK	반다이	에스코트 / 오즈클럽	코에이
UBI 소프트	반다이 비쥬얼	에폭사	크레스트
각천서점	반프레스토	엠 · 디 · 오	타이토
강담사	브로코리 게이머즈	이미지니어 / 이마디오	테크모
가가 · 커뮤니 케이션	빅터 엔터테인먼트 소프트웨어	인크리먼트P	토미
게이머즈 드림	세미	인포 리퍼블릭	트라이던트 컴퓨터 전문학교
게임 GARAGE · 휴먼 · 아카데미	선 소프트	일렉트로닉 아츠 · 스퀘어	티 · 와이 · 오
남코	세가 · 엔터프라이즈	일본 전자 전문 학교	퍼스트스마일 · 엔터테인먼트
대국전기	소니 · 컴퓨터 · 엔터테인먼트	일본 컴퓨터 시스템	허드슨
데이터 이스트	소프트뱅크	잘레코	휴먼
데이텀 · 폴리스타	스퀘어	전문학교 동경 테크니컬 컬리지	
디지털 엔터테인먼트 · 컴퍼니	신석 컴퓨터 전문 학교	캡콤	
마이크로 소프트	신성사	컬쳐브레인	

닌텐도 스페이스 월드 '99, 8월 27일부터 개최

닌텐도는 격년제(2년에 한 번)로 개최하는 스페이스 월드'99를 오는 8월 27일부터 29일까지(3일간) 마쿠하리 멧세 신관 전시장에서 개최할 계획이라고 밝혔다. 한편 이번 쇼에서는 닌텐도64의 신작 소프트 체험 코너를 통해 「동키콩64」, 「젤다의 전설 외전」, 「슈퍼 마리오RPG2」, 「카비64」(모두 가칭) 등을 비롯한 약 40가지 타이틀이 준비되어있으며 얼마 전 발표된 64DD용 신작소프트 「거인의 도신1」, 「심시티64」등이 체험코너에 등장할 예정이다. 더욱이 많은 팬들이 9월의 발표를 학수고대하고 있는 GB용 「포켓몬스터 금 · 은」 등 GB용 소프트도 약 30타이틀 정도가 체험 가능한 상태로 전시될 것이라고 밝혔다. 한편 이번 스페이스 월드에서는 얼마 전 발표된 64DD와 관련 소프트들의 상세한 라인업 내용은 물론이고 닌텐도 64의 후계기종에 해당하는 「돌핀」에 관해서도 무언가의 새로운 정보가 공개될 가능성이 높아 게임 관계자들의 관심을 모으고 있다. 또한 이벤트로는 「포켓몬 리그 닌텐도 컵 99 결승」과 「닌텐도월드 스타 대난투 스매쉬 부라더스 대회」가 개최될 예정이다.

행사개요

- 일시 : 8월 27일 - 29일, 3일간
- 장소 : 마쿠하리 멧세 신관 전시장
- 출품작 : 닌텐도64용 신작 소프트 체험 코너(약 40 타이틀)
  64DD용 신작 소프트 체험 코너(거인의 도신1, 심시티64 등)
  GB용 신작 소프트 체험 코너(약 30 타이틀)

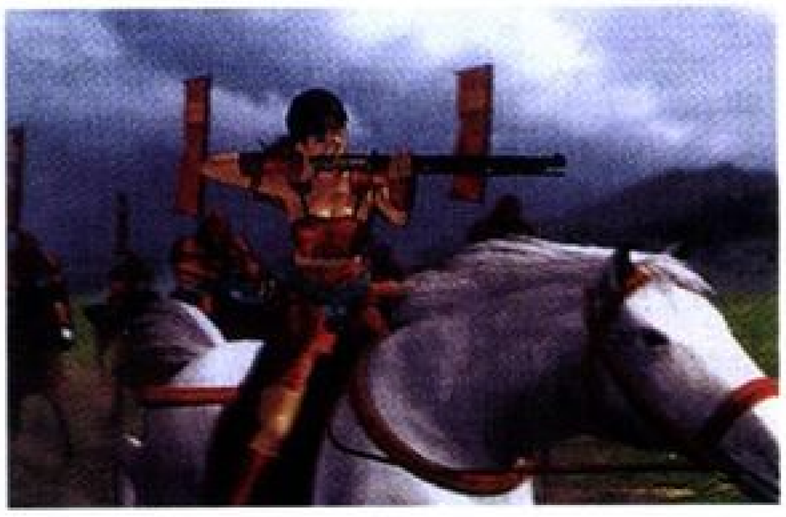


▲ 스페이스 월드 홈페이지를 통해 보다 자세한 정보를 얻을 수 있다(http://www.nintendo.co.jp/n10/spacew99/index.html)

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

코에이, 플레이 스테이션 2 대응 「결전」을 발표



코에이는 지난 7월 9일, 일본 록폰기 벨파레에서 차세대 플레이 스페이션(이하:PS2)에 대응되는 DVD소프트 「결전」을 발표했다. 컨셉은 리얼타임 전략 엔터테인먼트, 코에이가 이제까지 만든 역사 시뮬레이션의 노하우와 PS2의 능력이 어우러진 게임이다. 개발비는 5억엔, 선전비까지 포함하게 되면 10억엔 규모의 대형 프로젝트로 PS2의 발매시기에 맞춘 발매로 전세계 100만개 이상의 매출을 노리고 있다.

그리고 이번의 발표회에서는 지금까지 「신장의 야망」이나 「삼국지」 등의 프로듀서로 널리 알려져 있지만 한번도 그 모습을 보인 적이 없던 '시브사와 · 코우'가 처음으로 공개석상에 등장했다.

제37회 AM쇼 개최 결정

최신 아케이드 게임기와 크레인 게임 등의 프라이즈 머신이 한 곳에 모이는 '제37회 어뮤즈먼트 머신쇼(AM쇼)'가 오는 9월9일에서 12일(9, 10일은 업자초대일)의 4일간 동경 빅사이트에서 개최된다.

'유(遊)에서 태어난 풍부한 마음'을 개최테마로 정한 이번 전시회는 '아케이드 존', '패밀리 존', '경품 존', '관련 존', '출판 존' 등 세부적으로 나뉘어진 5개의 부스로 마련될 예정이다. 물론 그 중에서도 아케이드 존에는 최신 비디오 게임과 체감 게임기 등이 출전할 예정. 이 게임들을 무료로 플레이 할 수 있다는 점에서도 매니아라면 가 볼 만한 쇼이다. 또한 AM쇼에서는 처음으로 등장하는 '경품 존'에서도 인기 캐릭터의 한정 상품들이 다수 출전될 예정이어서 매니아들의 관심을 모으고 있다.



사진은 작년 AM쇼의 전경

포켓 스테이션 판매 반년만에 100만개 돌파



지난 7월 23일로 판매가 시작된지 정확히 반년이 되는 SCEI의 포켓 스테이션. 발매일부터의 누계개수도 7월 중순 현재까지 100만개에 육박하고 있다. 따라서 지금의 판매 페이스로 추정해 본다면 8월 초에는 100만개 돌파가 문안할 예정이다.

한편 포켓 스테이션은 아직도 일본의 일반 게임샵에서 쉽게 구할 수 없을 정도의 판매 호조를 보이고 있으며 SCEI에서도 이런 상황을 고려, 앞으로는 생산체제를 강화해 소비자들이 보다 쉽게 구매할 수 있도록 할 예정이라고 밝혔다.

「아크 더 래드Ⅱ」, 카드 게임으로 등장

SCEI에서 호평발매중인 아크 더 래드 오피셜 카드 콜렉션 「아크 더 래드」편에 이어 「아크 더 래드 Ⅱ 상」편이 등장했다. 1팩에 카드 10매와 해설서가 들어 있으며 가격은 300엔, 카드는 모두 99종류이다.

전작에 이어 캐릭터 카드에는 처음으로 공개가 되는 데이터가 가득하며, 점을 볼 수 있는 카드도 함께 들어 있다. 또한 몬스터 카드와 퍼즐 카드, 이야기 세계를 지탱하는 정령들이 그려진 스페셜 카드는 하야시 히로시가 새롭게 일러스트한 작품으로 구성되어 있어 「아크 더 래드」매니아들의 구매욕을 자극하고 있다.



CESA, 99 게임백서 발표

사단법인 일본 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(CESA)는 1998년에 있어서의 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 산업에 관련되는 총계 데이터를 조사 · 집계한 백서 「99 CESA 게임 백서」를 편집, 그 데이터의 일부를 공개함과 동시에 백서의 판매를 일본 정부간행물 센터 및 CESA 사무국을 통해 판매하기 시작(A4, 본문 119페이지, 세금포함 5,250엔)했다고 발표했다.

한편 이번에 공개된 '백서'의 데이터에 의하면 1998년의 소프트웨어 · 하드웨어의 총 출하액은 1조 493억엔이나 되며 전년도의 1조 480억엔과 비슷한 수준인 1조엔대의 큰 성과를 이루었다. 또한 소프트웨어의 해외 총 출하액의 성장률이 매우 높아져, 전년도의 44.8%를 상회하는 수준인 2,141억엔을 기록(하드는 1.6%감소된 3,628억엔)하여 일본 게임 소프트웨어의 수출이 증가 추세임을 보여주었다.

한편 이번 백서 중에는 일본 국민들을 대상으로 '앞으로도 비디오 게임을 즐기고 싶은가'란 앙케이트의 결과가 실렸는데 '적극적으로', '자신에게 맞는 재미있는 소프트가 있다면 즐기고 싶다'라는 긍정적인 의견이 남성의 경우 전년에 비해 3.9 포인트 증가된 76.7%, 여성의 경우 1.5 포인트 증가된 64.0%를 기록해 비디오 게임 유저가 아직도 증가추세를 보이고 있음을 증명해 주었다.

하지만 그와는 반대로 일본 국내의 1998년 소프트웨어 출하액은 9.5% 내려간 3,529억엔, 하드의 경우에도 전년도에 비해 15.7%나 내려간 1,194억엔에 그쳤다.

보급률과 수요가 증가함에도 불구하고 출하액이 내려가는 현상에 대해 CESA측에서는 '하드웨어의 경우는 PS의 독주와 신 기종으로 바뀌어 가는 과도기이기 때문이며, 소프트에 대해서는 하드웨어의 세대교체로 인해 현행 세대기 대응 타이틀이 급격하게 감소한 것이 커다란 요인'이라고 지적했다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

호리전기, PS용 '파이팅 스틱' 신 발매



지난 7월29일, 호리전기에서는 플레이 스테이션용 진동 스틱 '파이팅 스틱'이 새롭게 발매되었다. 이것은 듀얼 쇼크 대응 게임 소프트에 사용할 수 있는 스틱으로, 스틱 자체에 진동 기능이 포함되어 있어 격투 게임과 슈팅 게임을 플레이 할 때보다 박력있는 플레이를 즐길 수 있도록 제작되었다. 일본 현지 가격은 4980엔.

이것이 진동 대응 스틱이다 ▶

「마루 왕국의 인형공주2」, 예약 켐페인 실시



오는 9월 日本一 소프트웨어에서 발매할 예정인 플레이 스테이션용 RPG 「리틀 프린세스 마루 왕국의 인형공주2」의 예약 캠패인이 오는 8월부터 일본 전국의 게임샵과 완구점 등에서 실시된다. 켐페인의 주 내용은 소프트를 예약할 때에 매장 앞에 놓여있는 예약엽서에 필요사항을 기입하고 점인(店印)을 찍어서 보내면 응모자 전원에게 오리지널 설정자료집을 보내준다는 내용이다. 기대작의 설정 자료집을 노린다면 한 번 도전해 봄직도 하다.

◀ 기대를 모으고 있는 게임 「리틀 프린세스 마루 왕국의 인형공주2」

울트라맨 페스티벌 개최



매년 그 행사 규모가 커지고 있는 울트라맨 페스티벌. 올해도 반다이가 주최하는 「울트라맨 페스티벌 99」이 동경과 나라 지방에서 동시에 개최된다. 한편 올해는 울트라맨 디거 · 울트라맨 가이어 · 울트라맨 다이나를 중심으로 디오라마의 전시와 라이브 스테이지 등이 마련될 예정이다.

또한 동경 회장에서는 8월26일의 '스페셜 나이트(19:00~20:30)' 이벤트를 마련, 현재 가이아에 출연중인 배우진을 포함한 평성 울트라맨 시리즈 출연자를 게스트로 초대한 토크쇼와 퀴즈대회를 실시할 예정이다.

울트라맨을 만나 볼 수 있는 기회?

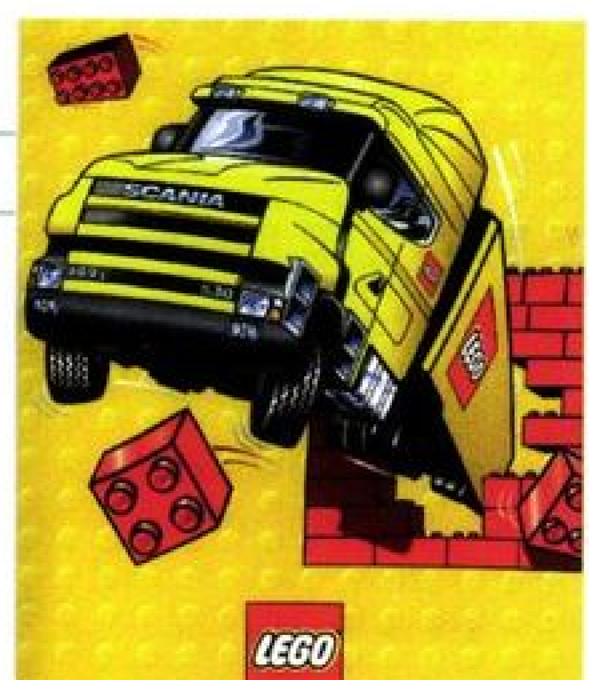
「돌핀」에서 사용될 예정인 소형CPU 'Gekko프로세서' 공개



지난 5월12일 화려한 첫 발표를 시작으로 게임시장에 새로운 돌풍을 일으키고 있는 닌텐도의 신형 게임기 「돌핀」의 심장부에 해당하는 CPU(중앙연산장치)가 공개되었다.

이번에 발표된 새로운 CPU는 'Gekko 프로세서'라 불리는 칩으로 IBM이 「돌핀」용으로 특별 제작한 것이다. 이 'Gekko 프로세서'는 IBM의 파워 PC를 베이스로 제작되었으며 'IBM'이 보유한 최신 기술인 '0.18 마이크론 구리 배선 기술'이 사용된 것으로 알려졌다.

레고 코리아, 한국에서 레고 트럭쇼 개최



선명한 색상과 무한한 조립물로 국내 어린이들의 마음을 사로 잡아온 레고 코리아(주)가 7월 9일부터 11월 8일까지 약 4개월 동안 전국 20곳을 순회전시하는 '레고 트럭쇼'를 개최한다. 7월 9일 용인 에버랜드에서 첫 막을 연 이번 레고 트럭쇼는 7월 11일까지 3일간 전시를 마친 후 경기 일부 지역을 포함, 부산, 대구, 대전, 광주 등 주요 도시에서 전시를 하게 된다. 특히 이번 레고 트럭쇼를 기념, 레고 코리아(주)는 약 1억원 상당의 레고 제품을 어려운 아이들을 위해 기증할 예정이며, 전시 기간 중에는 결식아동 돕기 모금행사도 벌여 모인 수익금 전액을 결식아동 돕기에 쓸 예정이다.

「사쿠라 대전」, 새로운 OVA화 결정



반다이 비주얼은 새턴, 윈도우용으로 크게 인기를 끌었던 세가 엔터프라이지즈/레드 컴퍼니의 어드벤처 게임 「사쿠라 대전」을 새로운 오리지널 비디오 애니메이션(이하 OVA) 시리즈로 제작, 내년경에 발매할 예정이라고 밝혔다.

반다이는 지난 7월 28일(게임 상 주인공 신쿠지 사쿠라의 생일) 새로운 사쿠라 대전 OVA의 발표회를 갖고 이같은 내용을 발표했으며 이날 행사에서는 사쿠라역을 맡았던 요코야마씨가 생일 케이크의 양초를 불어 끄는 이벤트도 마련되었다.

한편 이번에 발표된 새로운 시리즈의 「사쿠라 대전」 제 1편은 오는 12월 18일 비디오, LD, DVD의 3가지 버전으로 동시 발매될 예정이며 가격은 5,800엔으로 책정되었다.

두근두근, 이번에는 카드 게임

OVA 시리즈 발매, 「2」의 제작 발표 등 다시 한번 팬들의 관심을 집중시키고 있는 코나미의 「두근두근 메모리얼」이 오는 8월 19일 트레이딩 카드 게임으로 발매될 예정이다.



카드는 모두 200종류로 구성될 예정이며, 추억의 명장면들이 다수 포함될 예정이어서 두근두근 팬들의 관심을 집중시키고 있다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

춘천 국제애니타운 페스티발 30일부터 열려

'99 춘천 국제애니타운페스티벌(CHIAR 99)'이 7월 30일부터 다음달 8월 8일까지 춘천 베어스타운 · 어린이회관 · 수변공원 등에서 동시 개최된다. '디지털 - 새 천년과의 조우'라는 주제로 열리는 CHIA99는 춘천시가 추진중인 애니타운과 연결, 국제 애니메이션 페스티벌로 확대 개편해 열릴 예정이다.

한편 이번 페스티벌 기간 중에는 북한의 극장용 애니메이션인 「호동왕자와 락랑공주」가 국내에서는 처음으로 상영되며 「령리한 너구리」, 「소년장수」 등 TV용 애니메이션도 함께 상영, 북한의 애니메이션 산업을 조망할 수 있는 기회를 제공하게 된다.

'99 서울 국제 컴퓨터 문화축제 개최

서울시가 7월 24일부터 29일까지 6일동안 COEX에서 99 컴퓨터문화축제를 개최했다. '대학', '디지털 영상', '게임', '사이버 증권' 등 컴퓨터 하드웨어뿐만 아니라 컴퓨터가 만들고 있는 다양한 문화를 10여개의 주제로 선보였다.

특히 게임분야에서는 SNK의 신작 「더 킹 오브 더 파이터즈 99 (이하 'KOF 99')」를 비롯해 XITY(지티) 엔터프라이즈에서 주관하는 남코의 최신 인기 격투게임 「철권 태그 토너먼트(이하 'TTT')」의 경진대회도 개최되었다.





댄스매니아, DJ매니아는 SICAF '99로…



올해로 제 4회를 맞이하는 '99 서울 국제 만화 페스티벌(SICAF : Seoul Internal Cartoon & Anima tion Festival)이 오는 8월 13일부터 20일까지 삼성동 COEX에서 개최된다. '미래를 향한 도전'이라는 캐치프레이즈 하에 개최되는 이번 전시회에는 국내 만화가와 출판사, 애니메이션 제작사, 완구사, 게임 개발사 등 만화에 관련된 모든 기업이 참가할 예정이다.

특히 게이머들의 관심이 집중될 게임 전시관에서는 최근 최고의 인기를 구가하고 있는 각종 리듬 액션 게임을 비롯한 각종 신종 게임이 전시될 예정이다(아래 참조). 또한 행사 기간 중에는 리듬 액션 게임 경연대회가 개최되는데, 하루에 두 번씩 개최되는 DDR(댄스 댄스 레볼루션) 경연대회와 비트 스테이지의 신작 「4th mix」 경연 대회가 개최될 예정이다. 그리고 행사 마지막 날인 8월 20일에는 7일 동안 선발된 댄스왕과 디제이왕을 한자리에 모아 누가 최고의 실력자인가를 가리는 부문별 '왕중왕전'도 펼쳐지게 된다. 그밖에도 각종 전시 및 애니메이션 영화제, 공모전, PC 게임 발표회 등으로 가득한 SICAF전은 그 어느 해 보다도 풍성한 볼거리를 제공할 것으로 예상된다.

아케이드관에 초청, 전시될 게임들

- 기타 프리크스(음악 시뮬레이션, 코나미, 국내 가동중)
- 드럼 매니아(음악시뮬레이션, 코나미, 미발표)
- 팝픈 뮤직(음악 시뮬레이션, 코나미, 국내 가동중)
- 하이퍼 비시바시 챔프(버라이어티, 코나미, 국내 가동중)
- 제로 포인트(슈팅, 유니코, 국내 가동중)
- 실크 로드(액션, 유니코, 국내 가동중)

8월 한여름, 99 새천년 청소년 문화축제 개막

오는 8월 13일 정오부터 15일 밤 11시까지 3일간 광화문 시민 열린 마당과 국립 중앙박물관 광장을 잇는 도심에서 대규모 청년 & 청소년 거리 문화 축제가 펼쳐진다. 새천년 청소년 문화축제는 청년과 청소년들의 왕성한 에너지를 자유롭게 표출하는 문화 축제의 장으로, 음악, 만화, 행위, 설치, 패션, 전시, 워크샵 등 다양한 내용으로 꾸며질 예정. 그간 청년 & 청소년 축제가 생활권과 유리된 도심 외곽에서 치뤄진 것과 달리 도심 한복판의 거리에서 개최될 이번 새천년 청소년 문화축제는 일상에 보다 가까이 다가서는 축제상을 연출할 예정이다.

일본 최대 서점 '키노쿠니야' 국내 상륙

삼성물산이 일본 최대 규모의 서점을 운영하고 있는 일본 키노쿠니야사와 제휴, 본격적인 서적 판매에 나서게 된다. 앞으로 삼성인터넷쇼핑몰(www.samsungmall.co.kr)을 통해 판매 서비스를 시작하는 삼성물산은 이번 제휴로 인해 국내 사용자들의 경우 유료회원제인 키노쿠니야 가입비 1500엔과 배송비 절감, 배송기간 단축 등의 혜택을 받을 수 있게 되었다고 밝혔다.

한편 키노쿠니야사는 일본 서적 140만권의 데이터베이스를 보유하고 있는 일본 최대 서적 업체로 일본 야후가 선정한 전자상거래 분야 1위를 차지한 바 있다.



◀ 사진은 일본 최대 서점 키노쿠니야에서 게임 관련 서적을 고르고 있는 메니아들

제작사	스퀘어
장르	시뮬레이션 RPG
발매일	9월2일 예정
발매가	6800엔

front mission 3
フロントミッション サード



이것은 물건이다!

프론트 미션 3

지난달에 특보로 소개가 된「프론트 미션 3」의 발매일이 드디어 결정되었다. 이번 달은 주인공들이 타게 될 번처와 적의 대형병기, 새롭게 공개된 두 명의 캐릭터를 소개하겠다.

게임 세계관이 세밀하고 치밀하게 그려진 것으로 정평이 나 있는 시뮬레이션 RPG「프론트 미션」시리즈의 최신작「3」. 이번에는 일단 주인공이 최초에 탑승하게 될 번처와 적의 대형 기동병기를 중심으로 소개하겠다. 또한 스토리에 깊게 관련될 것으로 보이지만 아직 스토리가 공개되지 않은 캐릭터 류·하이폰의 번처도 공개한다.

프론트 미션 3의 번처(중 일부) 소개!



타케무라 카즈키의 초기 탑승기

제니스레브

현재는 구식이 된 번처로 OCU(오리지날 공동 연합) 등의 부대를 제외하고는 사용되지 않는 기종. 기동성이 높고, 격투형에 적합하다. 같은 가격의 타 기종에 비해 장갑이 강력(HP가 높다)하다.



에밀·크램스코이의 초기 탑승기

드레이그M2C



USN(뉴콘치넨트합중국) 최대의 병기 메이커 디아블 아피오닉스社제의 번처. 후방지원을 목적으로 제작되었기 때문에 머신건이나 라이플 등의 근거리, 중거리용 무기와의 상성은 좋지 않다. 중량이 비교적 무겁고 이동력이 낮다는 결점은 있지만 미사일 등의 무기를 탑재한 원거리전에서는 발군의 성능을 발휘한다.



류·하이폰의 초기 탑승기

상대 1형

대한중인민 공화국의 번처. 장갑이 상당히 튼튼해서, 중량은 꽤 나가지만 스피드가 빠르고 이동력이 높다.

타케무라 아리사의 초기 탑승기

메레딘M1

장갑이 약하고 이동력도 낮기 때문에 실전에서는 거의 사용하지 않는다. 다만 조종하기 쉽기 때문에 신병의 연수 등의 목적으로 사용하고 있다.



윤·라이퍼의 초기 탑승기

PAW2프로우브

습지대에서의 전투가 용이한 번처. 기체 자체가 호버형태로 구성되어 있기 때문에 도시 같은 복잡한 지형에서의 전투는 약간 불리

카즈키의 앞을 가로막는 거대요새

이「프론트 미션 3」에서는 전투의 중심이 되는 번처 외에도 장갑차량이나 공정모기(空挺母機) 등의 수많은 거대 병기가 등장한다. 게다가 이번에 등장하는 적은 그런 병기들을 모두 수용하고도 아직 공간이 남는다는, 상식을 넘어선 거대한 이동요새를 가지고 등장한다. 이번에는 바로 그 거대 이동요새들을 만나 보자.

OCU 필리핀군의 해상요새

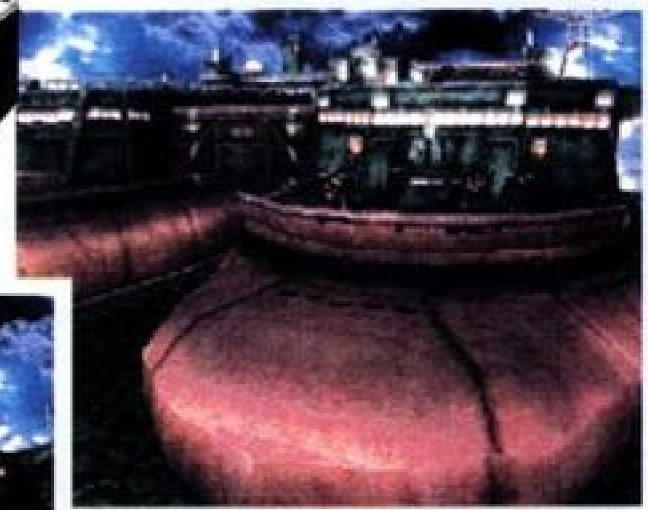
다가트 · 아하스



OCU 필리핀 해군이 보유하고 있는 최대의 군함. 본래는 양육모함으로 분류되지만 거대하고 특이한 모습으로 인해 해상요새라 불리고 있다. 보병, 차량, 양육함을 포함해 1900톤을 적재 할 수 있으며 갑판에서는 VTOL기 등의 이착륙도 가능하다. 함명인 '다가트 · 아하스'란 타갈로그어(필리핀 언어중 하나) 로 해사(海蛇)라는 의미.







▲요새의 머리에 번처가 탑승해 있는 게 보이는가? 번처가 작은 것이 아니라 요새가 엄청나게 큰 것이다

이동식 거대요새

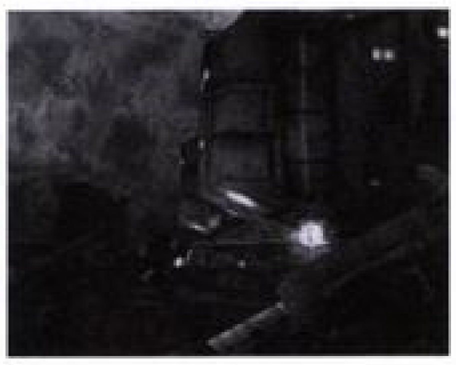
발천뇌관





부대의 이동이나 병기의 정비를 임무로 하는 이동식의 보급기지 발천뇌관. 기본적으로 직접적인 전투는 하지 않지만, 무장은 강력한 편이며 순양함에 필적하는 화기를 가진다.









POINT

거대요새, 발천뇌관. 스토리가 진행되어 가면서 이 요새 자체가 전장이 될 가능성도 있다. 갑판의 위와 복잡하게 이루어진 요새 내부 등 여러 가지의 장소에서 격렬한 전투를 전개하게 된다. 단 이 발천뇌관을 공략할 것인지 끝까지 사수할 것인지, 그것은 선택한 시나리오에 의해 변화된다.



◀여기서 사투가 벌어진다



▶왠지 미로와 같은 요새

새롭게 공개된 두 명의 캐릭터

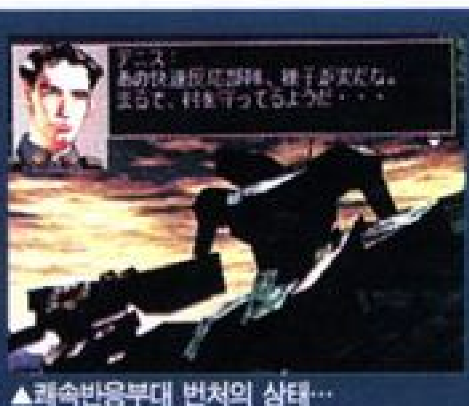
리 · 장메이



프로필

■연령 : 43세
■신장: 170cm
■체중: 83kg
■국적: 대한중인민공화국
■직업: 용병

과거 대한중국의 엘리트대장. 쾌속반응부대에 소속되어 있으며 반정부 세력억지 작전에 참가했었다. 하지만 그때의 전투로 자신의 마음을 파멸로 몰아버리고, 처와 아들을 잃어 버렸다. 군에 환멸을 느낀 그는 유랑의 번처 파일럿이 되어 각지를 전전하게 된다.



▲쾌속반응부대 번처의 상태…



▲가족을 잃은 심리적 압박감이 그를 계속 맴돌고 있다

마커스 · 아렌

프로필

■연령 : 43세
■신장:185cm
■체중:82km
■국적: USN
■직업: USN 군대위

호쾌하고 낙천적인, 밝은 성격으로 멤버의 분위기 메이커 담당, 가족을 지키기 위해 USN군에 입대, 군에서의 성적은 좋은 편이며 43세에 인망이 두터운 대장까지 되었다. 카즈키를 서포트해 줄 것을 은밀히 결심하고 있는 것 같다.



◀ 미국에 두 명의 딸을 두고 온 마커스



▲맴버의 분위기 메이커 마커스

© SQUARE

제작사	SCEI
장르	RPG
발매일	가을 발매예정
발매가	미정



소니의 홀로서기 제 3탄!

아크 더 래드3

PS에 있어서 RPG의 새로운 가능성을 제시해 주었던 「아크 더 래드1」, 장대한 스케일과 60시간을 상회하는 기나긴 플레이 시간(하지만 지겹지는 않았다)을 자랑하던 「아크 더 래드2」, 그리고 「3」, SCEI의 초대작 RPG의 최신작이 과연 어떤 모습으로 등장할지 알아보자.





「아크」시리즈는 공개된 사진과 같이 에리어 맵 안을 이동하며 수많은 목적지로 향하는 시스템을 가지고 있다. 이번 작에서 최초의 무대가 되는 것은 바로 에텔섬이다. 맵 내에서 현재 확인된 목적지는 대재해 이후부터 아레크가 살게 된 '사샤 마을', 에텔섬 최대의 마을인 '이티오', 그리고 그 도중에 있는 '토데의 다리' 등이다.

헌터가 되기를 결의한 14세의 소년 아레크의 모험일기는 여기에서 시작된다. 또한 전작인 「2」의 '로마리아 공중성 · 최종 포인트'의 데이터가 계승된다는 사실이 판명되었다. 전작의 데이터를 가지고 있는 사람은 데이터를 잘 보존해둘 것! 혹시 데이터를 지워버린 사람은…?

등장인물



아레크

「3」의 주인공. 양친을 대재해로 잃었지만, 혼자서도 강하고 밝게 살아가는 14세의 소년. 헌터를 지향하며 친구인 루츠와 함께 여행을 떠나기로 한다.



루츠

아레크와 같은 마을에 살고 있지만 미지의 아이템을 찾기위한 여행에 나선다. 호기심 왕성한 성격으로 아이템에 관한 지식이 풍부하다.



쉐리올

지고는 못배기는 성격. 무엇을 하든지 추진력을 가지고 밀어붙이는 타입의 14세의 소녀. 어릴 적에 모친을 여의고 부친도 대재해로 여의었다. 총의 숙련자.



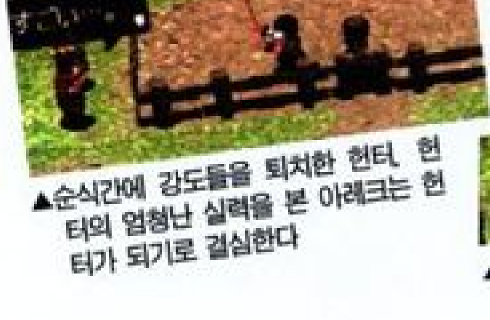
테오

역시 양친을 대재해로 잃은 소년. 밝고 씩씩하다. 싸움을 통해 몬스터의 힘을 빌려 싸우는 법을 배웠다.

프롤로그

세계가 붕괴되던 날, 소년은 불타오르는 마을에서 한 명의 헌터에게 구출된다. 헌터는 소년에게 한 자루의 검을 맡기고 소년의 앞에서 사라져 버렸다. 그리고 수 년후 구출된 소년, 아레크는 14세가 되어있었다. 그후 평온한 날들 속에서도 아레크는 언제나 헌터에 대한 동경을 가지고 있었다.

그러던 어느 날 아레크가 사는 마을이 강도단의 습격을 받게 되었다. 마을을 구하기 위해 아레크는 친구인 루츠와 함께 이티오의 마을로 향한다. 그곳의 '길드'에 있는 헌터에게 도움을 청하기 위해서다. 의뢰를 수락한 헌터는 일격에 강도들을 격퇴한다. 헌터의 실력을 바로 옆에서 지켜본 아레크는 자신의 마음속에 존재하던 헌



▲순식간에 강도들을 퇴치한 헌터. 헌터의 엄청난 실력을 본 아레크는 헌터가 되기로 결심한다



▲아레크와 루츠의 마을에 강도단이 습격해 왔다

터에 대한 동경이, 헌터가 되겠다는 결의로 바뀐 것을 느낀다. 그리고 그 결의는 이미 누구도 바꿀 수 없었다. 마을의 장로는 그 마음을 이해하고 아레크의 여행을 막으려고 하지 않았다. 그리고 지금 아레크는 친구인 루츠와 함께 마을을 나선다. 그들의 앞길에 그들을 기다리고 있는 것은….



의뢰를 받은 헌터는 강도단을 퇴치하기 위해 사사마을로 온다

이런 장소가 등장한다

이티오 거리



항구와 숙소 그리고 상점 등 여러 가지 설비가 있는 에텔 최대의 거리로 사샤 마을출신의 아레크가 어리둥절해 할 정도로 거대하다. 이 마을에 있는 헌터즈 길드에 도움을 청하러 오는 것이 아무래도 최초의 모험이 될 듯.

사샤마을



스타트 지점이 되는 작은 마을. 주민도 적고, 도적단의 출현에도 손을 쓸 수가 없다. 아레크와 같이 여행할 최초의 동료가 되는 인물 루츠도 사샤 마을 출신의 소년이다.

그 외에 이런 장소도…

아이템을 맡길 수 있다!



이번 작의 여관은 회복, 세이브 외에도 아이템을 맡길 수 있는 중요한 기능이 추가되었다. 이것으로 이번 작에서는 귀중한 아이템을 눈물을 머금고 남에게 사용해야 할 필요는 없을 것이다(하지만 과연 그럴까?).

샹테의 가게



전작에서 동료 캐릭터로 등장했던 샹테. 그녀의 가게가 이티오의 마을에 있는 건가? 아직까지는 자세한 내막을 알 수는 없지만 전작을 플레이했던 사람이라면 신경이 쓰일 것이다.

중요 용어 설명

대재해

전작 「2」의 마지막에서 공중성의 붕괴와 함께 세계는 상당한 피해를 받는다. 이 세계에 살고 있는 대부분이 생명을 잃은 이 사건을 남은 사람들은 대재해라고 부른다. 현재는 겨우 살아남은 자들에 의해 조금씩 부흥을 시작하고 있다.



헌터



대재해 이전에는 상금벌이로서 주로 은밀하게 이루어진 직업 '헌터'. 하지만 대재해 후에는 탁월한 능력을 가진 자가 일반인이 할 수 없는, 하지만 누군가가 해야하는 일을 처리하며 활약하고 있다.

길드

사람들이 헌터에게 의뢰를 청하기 위해 사용되는 기관의 명칭. 의뢰는 경호, 수색, 수송부터 몬스터의 퇴치에 이르기까지 가지가지.



뭔가 있어 보이는 메뉴 화면



▲전작보다 박력이 뛰어난 전투신



▲메뉴화면을 열자 몬스터 카드라는 항목이 보인다. 뭐지…?



◀필드 상에서도 때때로 선택을 해야 할 때가 있다

[특보]

PlayStation

로봇 애니메이션 팬이라면 누구라도 알고 있는 바이스톤 웰의 거대병기 단바인. 곤충과 같이 생긴 갑옷과 멋진 칼질로 많은 팬들을 확보하고 있는 이 로봇이 슈퍼 로봇대전이나 리얼 로봇대전 게임에서 탈피해 PS로 단독 출연한다! 육지와 바다 사이에 있다는 바이스톤 웰에서 새로운 역사가 시작된다!



바이스톤 웰에서 시작되는 또 하나의 전설!

성전사 단바인



전에는 이런 녀석들이 나왔지만… ▶

스토리

이야기는 원작인 TV판 애니메이션을 바탕으로, '주인공 쇼우 자마보다 먼저 소환된 사람이 있다면…'이란 가정에서 출발한다. 새로운 주인공의 이름은 '순지'. 강한 오오라의 힘을 지닌 그는 요정에 이끌려 바이스톤 웰이란 세계로 워프하게 된다. 그리고 그 세계를 혼돈으로 몰아넣으려는 야심가 '드레이크'의 존재를 알게 된다. 그리고 나라를 지키기 위해 드레이크에게 힘을 빌려줄 것인가, 아니면 바이스톤 웰의 평화를 위해 드레이크에게 맞설 것인가를 결정하게 되는 주인공. 만일 드레이크와 손을 잡게 되는 경우에는 원작의 쇼우 자마와 대결하게 될지도 모른다.

시스템

S·RPG 라고는 하지만 어드벤처 파트와 시뮬레이션 파트가 완전히 분리된 일종의 드라마틱 시뮬레이션으로, 보다 심도 있는 스토리를 즐길 수 있을 것 같다. 가격으로 보아서 CD 2장으로 구성될 가능성이 짙으므로 그만큼 스토리가 더욱 기대된다.



▲이동 커맨드도 있다는 것은 역시 단순한 어드벤처는 아니라는 뜻

어드벤처 파트

실질적으로 스토리가 전개되는 어드벤처 파트. 기본적으로는 '알현의 방'에서 부름을 받게 되며, '기계의 방'에서 오오라 배틀러를 개발 생산하고, '기사 숙소'에서 장비의 변화, 기사단의 구성 등을 할 수 있다. 월드 맵에서 다음 목적지를 선택하면 시뮬레이션 파트로 이동하게 된다.



중간에 등장하는 선택문에 의해 스토리도 미묘하게 바뀐다



▲입체적인 맵에서 고도의 전술이 펼쳐진다

시뮬레이션 파트

간단하게 말하면 전투 파트다. 액티브 게이지가 먼저 차는 유니트의 순서대로 행동하는 전형적인 시뮬레이션 전투로 간단한 조작에 비해 심오한 전술을 필요로 한다. 하지만 무엇보다도 오오라 배틀러끼리의 필살기를 작열하는 전투신이 3D로 완벽하게 재현된다는 것이 가장 기쁜 일이기도 하다. 특이한 것은 기사단장끼리 승패를 놓고 다투는 이른바 「일기토」가 가능하다는 점.



▲오오라 배틀러의 전투신은 3D로!

제작사	반다이
장르	S·RPG
발매일	99년 가을 예정
발매가	6,800엔

애니메이션 풍의 일러스트와 화려한 전투 장면으로 다시 한번 팬들의 기대를 모으고 있는 있는 와일드 암즈. 이번 호에서는 드디어 정체가 밝혀진 적들의 정체와 몇몇 주목해야할 사항들을 소개해 본다.



적들의 정체는 밝혀졌다!!

와일드 암즈 2nd 이그니션



적의 이름은 '오뎃사'!

오뎃사는 통일 세계국가를 꿈꾸는 무장집단이다. 그들은 자기들의 계획에 ARMS가 방해가 된다고 판단해 ARMS를 모두 괴멸시킬 계획을 세우고 있다. 하지만 말이 통일 세계국가이지, 단순히 세계 정복을 꿈꾸는 테러집단에 불과하다. 하지만 그들의 전력은 막강하다. 최고 지휘관인 빈스펠트 아래로 이른바 4천왕이라 불리우는 특전대 '코큐트스'가 있기 때문이다.





혼자 싸울 때도 있다!

전투 중에는 파티에서 혼자 멀리 떨어져있는 멤버가 있다는 설정에 의해, 혼자서 적들과 맞서 싸우는 경우도 발생한다. 언제 이런 상황이 되는 것인지는 알 수 없기 때문에 긴장감을 늦출 수 없다.

▲2, 3턴이 지나야 아군이 응원하러 온다



매 턴마다 짤 수 있는 전략!

보통 전투 전에 파티와 장비를 점검하는 기존의 RPG와는 달리 와일드 암즈는 적과의 전투 중에도 매 턴마다 장비와 파티를 바꿀 수 있다. 때문에 적과의 전투에서 그때그때 적절한 대응을 할 수 있는 전략성이 증가하게 되는 것이다.



▲적들의 구성이나 상황에 따라서 멤버를 교체하자!

보스 캐릭터의 특이한 연출!

또 하나 특이한 것은 바로 보스들의 연출. 모든 보스 캐릭터의 디자인이 마치 특촬물(특수 촬영물)에나 나올 듯한 괴수로 표현되어 있다는 점. 더욱이 보스 캐릭터가 등장할 때의 연출은 바로 특촬물에서 자주 이용되었던 실루엣 타이틀로 처리된다. 의외로 유모어가 풍부한 게임이 될지도 모르겠다.



▲환상 괴수인 바제스타. 오옷! 이, 이것은!

제작사	SCE
장르	RPG
발매일	9월 2일
발매가	6,800엔

시리즈 최초로 오프닝이 삽입되는 톨네코 2. 진흙 모형을 이용한 클레이 애니메이션으로 표현된 오프닝은 따뜻하고 온화한 분위기인 톨네코의 분위기와도 잘 맞아떨어지고 있다.



드래곤 퀘스트 몬스터즈

톨네코의 대모험 2

-이상한 던전-









오프닝 대공개 !!

등장하는 몬스터는 모두 150종류 이상!

전작과는 달리 드래곤 퀘스트 몬스터즈 시리즈에 속하게 되므로 몬스터들의 특성을 파악하는 것은 무엇보다도 중요하다. 몬스터는 150종류 이상이며 던전의 환경이나 던전의 이름만으로 특성을 파악해야하는 경우도 있다.



키메라

전작에서는 초반에 강력한 적으로 등장했던 키메라. 이번에도 초반부 부터 톨네코를 괴롭힐 존재가 될 것인가?



매드 핸드

붙잡히면 움직일 수 없는 진흙 덩어리 손. 움직이는 석상을 부르기도 한다



거대망치

힘을 빼앗는 특수 능력을 지닌 몬스터. 귀여운 모습을 하고 있지만 방심해서는 안 되는 녀석이다



용암마신

GB판 드래곤 퀘스트 몬스터즈에도 등장했던 몬스터. 불 속성의 공격이 특기다



도깨비 버섯

독기를 내뿜는 버섯. 독에 당하면 체력이 떨어지고 점차 약해져 간다



드래곤

전작 최강의 몬스터. 원거리에서는 브레스로, 근거리에서는 손톱으로 공격해 온다

제작사	춘 소프트
장르	RPG
발매일	9월 15일
발매가	6,800엔

국내에서도 인기를 누렸던 「비스트 워즈」가 닌텐도 64용 격투 액션 게임으로 등장한다. 「비스트 워즈」만이 가지고 있는 고유의 캐릭터성을 과연 게임에서도 잘 살려낼 수 있을지는 두고봐야겠지만, 솔직히 기대에 앞서 불안해 지는 이유는 제작사가 타카라이기 때문일까?

Nintendo 64

캐릭터 게임도 국제화 시대!

트랜스 포머 비스트 워즈 -메탈스64-



국내에서도 큰 인기를 모았던 「트랜스 포머 비스트 워즈」. 정의의 「사이버트론」과 악의 「데스트론」 2개의 진영으로 나뉘어진 변형 로봇들의 싸움이 그려진 컴퓨터 그래픽 애니메이션이다. 그런데 바로 이 「비스트 워즈」가 N64 게임으로 재등장한다! 게다가 등장하는 캐릭터도 「메탈스」화 되어 파워 업을 시도! 자 그럼 따끈따끈한 정보 몇 가지를 체크해 보자.



▲'용자왕 가오가이거' 같은 캐릭터 게임으로 끝날 것인가… 아니면?

메탈스가 뭐지?

에네르고어 혹성을 위기에서 구하기 위해 콘보이는 탈출포트로 '에이리언 머신'에 충돌한다. 그때 폭발한 에이리언 머신에서 방출된 에너지를 받은 비스트 전사들은 새로운 파워를 얻어 「메탈스」로 진화한다. 그리고 머신에 충돌한 뒤 행방불명이 되었던 콘보이도 파워 업된 모습으로 돌아온다. 메탈스로 진화한 비스트 전사들은 로봇, 비스트, 비글의 3단계로 변신할 수 있는 새로운 몸체를 이끌고 또 다른 전장으로 나선다.

비스트 전사들의 싸움이 시작된다!

「메탈스64」는 비스트 전사들이 1대1로 배틀을 전개해 나가는 대전 액션게임이다. 이 게임의 목표는 3가지의 모드 변신을 사용해 대전상대를 해치워 나가면서 최강의 비스트 전사가 되는 것이다.



◀ 8인의 캐릭터 중에서 맘에 드는 캐릭터를 선택해 싸우자

메탈스 어택

이 게임은 단순한 조작으로 변신이나 공격이 가능하다. 거리를 두면 사격전, 접근하면 격투전. 그리고 통상 공격은 버튼을 누르고 있는 시간에 따라 위력이 3단계로 변화한다. 또 R버튼을 누르면 일격필살의 '메탈스 어택'이 발동한다. 단 이 공격을 사용하면 자신의 체력이 줄어드니 주의할 것!



▲변신해서 싸우는 것이 가능하다. 이것은 비스트 모드



◀ 다시 로봇으로 변신. 모드를 능숙하게 사용하는 것이 중요!

비스트 워즈의 모든 것인 변신

「비스트 워즈」라고 하면 그 매력은 「변신」! 이 게임에서도 「변신」을 능숙하게 사용하는 것이 승패를 좌우하는 열쇠가 된다. 변신할 수 있는 모드는 로봇 모드, 비스트 모드, 그리고 비글 모드, 각 모드의 특징은 아래의 설명을 참조.



비스트 모드

근거리에서 큰 데미지를 주는 것이 가능하다.

↔

비글 모드

고속이동이 가능. 원거리에서의 공격이 가능하다.

↔

로봇 모드

공격력이 매우 뛰어나다. 하지만 시간제한이 있다.



제작사	타카라
장르	격투액션
발매일	10월 예정
발매가	미정

Top Game Ranking

플레이스테이션 Top 10

1 파이널 판타지 8
RPG/스퀘어/99년 2월 11일/7,800엔



담당자 멘트
파이널 판타지의 독주 속에서도 이제 조금씩 새로운 게임들이 랭킹을 차지하기 시작했습니다. 과연 올해 안에 파이널 판타지의 1위 자리를 빼앗을 만한 게임이 나오기는 어려운 것인지 조금 의문입니다. 개인적으로는 이번달에 발매된 「성검전설」에 약간의 기대를 걸어 봅니다.

2 사가 프론티어 2

RPG/스퀘어
99년 4월 1일/6,800엔

3 에이스 컴뱃3
슈팅/남코/99년 5월 27일/6,800엔

4 페르소나 2
RPG/아틀라스/99년 6월 24일/6,800엔

5 그랜디아
RPG/게임아츠/99년 6월 24일/5,800엔

6 슈퍼 로봇대전 컴플리트 박스
S·RPG/반프레스토/99년 6월 10일/6,800엔

7 더 킹 오브 파이터즈 '98
격투액션/SNK/99월 3월 25일/5,800엔

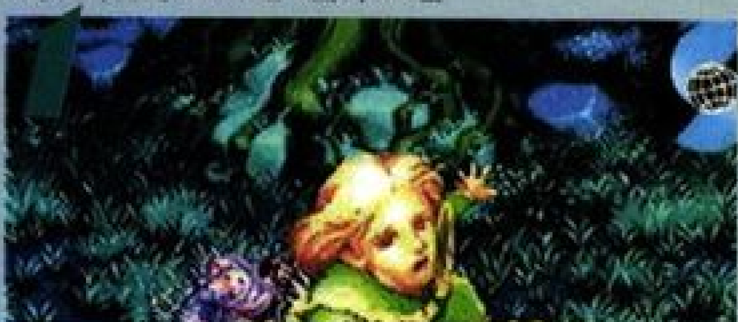
8 비트매니아 GOTTA MIX
리듬액션/코나미/99년 5월 27일/2,800엔

9 사립 저스티스 학원 - 열혈청춘일기
대전액션/캡콤/99년 6월 24일/5,800엔

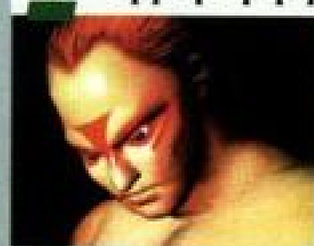
10 버스트 어 무브 2
PS/리듬액션/에닉스/99년 4월 15일/5,800엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 던전즈&드래곤즈 컬렉션
SS/액션/캡콤/99년 3월 4일/5,800엔



담당자 멘트
'세가를 대표하는 게임기' 하면 아직까지는 새턴이 아닌가 싶습니다. 그것을 반영하기라도 하듯 D&D가 1위를 지키고 있군요. 이제 얼마 후면 DC 하드웨어 가격 하락이 국내에도 실질적으로 영향을 미치게 될 시기가 오지 않을까 싶습니다. 물론 소프트웨어가 비싸다는 점이 아직은 거리감을 주는 듯….

2 버추어 파이터 3tb

DC/격투액션/세가/
98년 11월 27일/5,800엔

3 더 하우스 오브 더 데드 2
DC/건슈팅/세가/99년 3월 25일/5,800엔

4 다이너마이트 형사 2
DC/액션/세가/99년 5월 27일/5,800엔

5 엘리멘탈 기믹기어
DC/A·RPG/99년 5월 27일/5,800엔

6 더 킹 오브 파이터즈 드림매치 1999
DC/대전액션/99년 6월 24일/5,800엔

7 세가 랠리 2
DC/레이싱/세가/99년 1월 14일/5,800엔

8 소닉 어드벤처
DC/액션/세가/98년 12월 23일/5,800엔

9 슈퍼 로봇대전 F 완결편
SS/S·RPG/반프레스토/98년 4월 25일

10 프렌즈
SS/어드벤처/99년 4월 29일/7,800엔

닌텐도64 / GB Top 10

1 젤다의 전설 -시간의 오카리나-
N64/RPG/닌텐도/98년 11월 21일/6,800엔



담당자 멘트
역시 젤다의 전설! 킬러 소프트다운 면모를 여실히 보여주고 있군요. 하지만 젤다의 장기 집권이 이렇게 계속되고 있다는 점은 그다지 반가운 일은 아니군요. 이젠 뭔가 화끈한 작품이 하나 등장해 줄 때도 된 듯한데…. 이번 달에 등장한 오우거 배틀 64가 그 역할을 해주었으면 하네요. 차트도 고이면 썩는 법! 물갈이를 위해 힘내라 닌텐도!

2 실황 파워풀 프로야구 6

N64/스포츠/코나미
99년 3월 25일/7,800엔

3 신세기 에반게리온
N64/액션/반다이/99년 6월 25일/8,800엔

4 스타워즈 레이서
N64/레이싱/루카스아츠/99년 5월 19일/69.95달러

5 포켓 몬스타디움 2
N64/기타/닌텐도/99년 4월 30일/5,800엔

6 실황 축구 - 프랑스 월드컵 98
N64/스포츠/코나미/98년 6월 4일/9,800엔

7 파워 프로군 포켓
GB/스포츠/코나미/99년 4월 1일

8 마리오 카트 64
N64/레이싱/닌텐도/96년 12월 24일/9,800엔

9 슈퍼마리오 64
N64/액션 어드벤처/닌텐도/96년 6월 23일/9,800엔

10 드래곤 퀘스트 몬스터즈 GB
GB/RPG/에닉스/98년 9월 25일/4,900엔

(지난달과 동일) : 지난달과 동일 (새로 순위 진입) : 새로 순위 진입 (지난달보다 내려감) : 지난달보다 내려감 (지난달보다 올라감) : 지난달보다 올라감

■ 통계 기간: 1999년 7월 1일 ~ 7월 25일
■ 조사 방법: 게임파워 99년 8월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 철권 3
격투액션/남코



담당자 멘트
여전히 리듬액션은 강세를 보이고 있는 7월 한달입니다. 으음, 그래도 남코의 철권시리즈, 대작 「철권 태그 토너먼트」와 SNK의 「킹오파'99」의 등장으로 대전격투장르에 다시 불이 붙을 것 같은 예감이 드는데…, 한여름의 더위와 격투팬들의 격렬한 배틀 열기, 올 여름은 그 어느 해 여름보다 더 무더운 계절이 될 것 같네요.

2 킹 오브 파이터즈 '98
격투액션/SNK



3 댄스댄스 레볼루션
리듬액션/코나미

4 EZ2DJ
리듬액션/어뮤즈월드

5 소울 칼리버
격투액션/남코

6 비트매니아 컴플리트 MIX
리듬액션/코나미

7 기타 프릭스
리듬액션/코나미

8 버추어 파이터 3tb
격투액션/세가

9 더 하우스 오브 더 데드 2
건슈팅/세가

10 버스트 어 그루브 2
리듬액션/에닉스

기대 소프트 Top 10

1 철권 TT
ARC/격투액션/남코/발매중



담당자 멘트
철권TT와 KOF'99는 이미 가동중이지만 애독자 엽서가 가장 큰 통계 기준이 되므로 이번 달 랭킹에는 아직 그대로 기대 소프트 1, 2 위를 차지하고 있습니다. 하지만 다음 호 정도면 아케이드 랭킹에 커다란 변화를 일으킬 것으로 보입니다. 과연 어떤 게임이 1위로 올라 설 수 있을 지 자못 궁금합니다.

2 더 킹 오브 파이터즈 '99
ARC/격투액션/SNK/발매중



3 바이오 해저드 3 -라스트 이스케이프
PS/A · ADV/코나미/미정

4 드래곤 퀘스트 7
PS/RPG/에닉스/미정

5 센무
DC/RPG/세가/10월 28일

6 성검전설 3- 레전드 오브 마나
PS/S · RPG/스퀘어/여름예정

7 프론트 미션 3rd
DC/어드벤처/캡콤/99년 겨울 예정

8 그랜트리스모 2
PS/레이싱/SCE/9월 예정

9 바이오 해저드 - 코드: 베로니카
DC/A · ADV/캡콤/겨울 예정

10 소울 칼리버
DC/격투액션/남코/8월 5일

프리랭킹 · 가장 좋아하는 게임 제작사 Top 10

1 스퀘어 25%



담당자 멘트
이번 달 프리랭킹은 지난 호의 엽서 통계에서 발췌하였습니다. 물론 이외에도 닌텐도, 게임아츠, 미디어 웍스, 타카라, 타이토, 자레코, 아틀라스, 허드슨, 이미지니어, 와프 등의 제작사들이 게임파워 독자가 좋아하는 게임 제작사인 것으로 밝혀졌습니다. 눈에 띄는 것은 역시 스퀘어의 독주와 비트매니아 시리즈를 히트시킨 코나미의 급상승, 그리고 닌텐도의 기나긴 부진 등이라고 간추려 볼 수 있겠습니다.

2 코나미 21%



3 남코 17%

4 SNK 12.5%

5 캡콤 9%

6 소니 6.5%

7 세가 4%

8 엘프 4%

9 반프레스토 3%

10 에닉스 3%

파워 나침반

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

오른쪽에 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 더욱 세분화되어 0~10의 열 한 단계(숫자가 높을 수록 추천도가 높다)로 구분된다. 아케이드 게임의 리뷰는 '구입여부' 보다는 '플레이여부'로 생각하자.
망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!!

A. 사루겟츄

PS/SCEI/액션/6월 24일



B. 검은 눈동자의 노아

PS/거스트/RPG/7월 1일



C.실황 파워풀 프로야구 '99개막판

PS/코나미/스포츠/7월 22일



Sanai Wolf



게임을 넓게 즐기지 않고 좁고 깊게 파며 한 장르의 게임을 두 가지 이상 즐기지 않는다. A+급 게B급 이하의 게임은 철저히 무시하는 극단적인 편식 게이머. 대신 한 번 빠진 게임은 반드시 경지에 다다르고야 만다.

GO, GO, GO! : 대전 격투, 액션, 리듬액션

A. 사루겟츄 — 4

재미있다. 캐릭터 디자인도 그리 거부감이 느껴지지는 않고. 하지만 금방 질린다. 단순한 게임내용에 비해 너무 복잡하고 분통터지는 조작감도 정붙이기 힘들게 만든다. 어쩌면 이 게임에 대한 악평은 전부 '쏘니 깜퓨따 엔따떼인만또!' 라는 로고발음에서 비롯된 것이 아닐까한다(개인적으로 일본 특유의 그런 귀여운 척하는 발음을 가장 증오한다).

B. 검은 눈동자의 노아 — 5

잔잔하고 수수하며 깔끔하다. 믿는 것이라곤 오로지 회사로고와 겉멋뿐인 게임보다야 훨씬 낫겠지만 그래도 이렇게 임팩트가 부족해서야…. '게임'이라면 맹목적으로 달라붙는 게이머의 한 과정을 이미 지난 나로서는 약간이나마 지루하다는 느낌을 지울 수 없었다. 간간이 흐트러진 집중력을 바로잡아 줄 만한 임팩트가 있었으면 상당히 만족했을 텐데…. 이런 분위기를 좋아하는 게이머라면 한동안은 즐겁게 살 수 있을 것 같다.

C. 실황 파워풀 프로야구 '99개막판 — 10

98년 전 게임 전 선수의 데이타를 전부 볼 수 있는 공식전기록 모드와 눈물의 오프닝, 시리즈 최강의 석세스 모드 등 모든 것들이 나를 행복하게 해준다. 게임자체도 98개막판 보다 3천만배 정도 발전했으나 하드의 성능상 N64용 실황6에는 못미친다는 점이 피눈물이 날 정도로 아쉽다. 실황의 열렬한 매니아로서 말하자면, 한동안은 99개막판을 즐기겠지만 결국 다시 N64용 실황6로 회귀하게 될 것 같은 느낌. 실황6가 뛰어난 탓이지 99개막판이 모자라서 그런 것은 아니다. PS용 99개막판도 충분히 대단하다.

천년 펭귄



플레이어가 시간과 노력을 들이면 그 성과가 확실히 나타나는 게임을 좋아한다. 집중력이 강해 한번 게임을 잡으면 놓지를 않는다. 그래서 쉽게 진행되고 깊이있는 스토리의 게임을 선호한다.

GO, GO, GO! : 어드벤처, RPG

A. 사루겟츄 — 6

오! 재미있다! 단순하다! 머리 안 써도 된다! 설정도 재미있다! 이래저래 여러 게임에 지친 본인에겐 론데모 크라이시스와 함께 청량제가 되어주었다. 하지만 삭막한 정신상태가 아니었다면 이런 게임에 눈도 돌리지 않았을 것 같다. 어째서 아날로그 전용인지 알 수가 없다. 3D 공간인데도 조작감이 그다지 좋지 않다. 요즘 들어 SCE가 이런 게임을 많이 내는 이유는 무엇인지?

B. 검은 눈동자의 노아 — 6

연금술사에서 몬스터 브리더로 바뀌었을 뿐, 마리, 에리의 아트리에와 별반 차이점을 느낄 수 없다. 거스트 특유의 잔잔한 분위기와 캐릭터 디자인이 눈길을 끌기도 하지만 큰 이벤트 없이 진행되는 밋밋한 RPG라는 느낌을 지울 수 없다. 몬스터 조합도 그다지 아기자기하지 않고 전투효과도 썰렁. 마왕이 등장해도 전혀 긴장되지 않는 동화 같은 이야기.

C. 실황 파워풀 프로야구 '99개막판 — 8

석세스 모드가 사회인 편으로 바뀌었다는 것은 확실히 또 다른 재미를 붙여준다. 닌텐도 64에서는 느낄 수 없었던 또 다른 이벤트를 볼 수 있다는 점과 2D처럼 표현된 폴리곤 오프닝을 보면 충분히 가치가 있다고 느껴질 것이다. 하지만 결정적인 단점이 시합에서 발견된다. 타자가 공을 치고 난 뒤 수비화면으로 화면이 전환될 때 닌텐도보다 로딩이 길어서 경기의 흐름이 많이 끊긴다는 점. 하지만 게임자체가 워낙 뛰어나다 보니 충분히 감내할 수 있다.

防塵



변태와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. A급 게임보다는 역사 속에 묻혀버리는 B, C급 게임들을 즐기는 타입이며 높은 난이도의 게임을 싫어한다. 대전 액션과 연타에는 엄청 약한 면모를 보인다. 한 번 마음에 든 게임은 적어도 10회 이상 엔딩을 본다.

GO, GO, GO! : 어드벤처, 퍼즐

A. 사루겟츄 — 3

마리오64 냄새가 진하게 난다. 일반 컨트롤러를 접속하면 '컨트롤러가 접속되어 있지 않습니다.' 라고 나오는 아날로그 컨트롤러 전용게임. 시대는 듀얼쇼크인가…. 소시민들은 어쩌라고…. 어쨌든 L3에 R3까지 사용하므로 컨트롤러의 모든 버튼을 전부 사용한다. 그 때문에 단순한 게임에 많은 버튼을 사용. 패드조작에서 처음으로 손가락이 꼬이는 자신을 느낄 수 있었다. 액션의 난이도가 높아서 나 같이 조작이 둔감한 사람은 손대기 힘든 게임이다. 아무래도 억지로 아날로그 패드를 구입시키기 위한 판매전략이라는 느낌을 지울 수 없다.

B. 검은 눈동자의 노아 — 10

아무래도 거스트는 내 심리를 분석하고 게임을 만드는 듯…. 일단 단점은 마리의 아뜨리에와의 차이는 연금술이 몬스터 육성으로 바뀌었다는 것 뿐. 풀 보이스가 아닌 점도 여전하다. 그러나 이 게임은 그런 점이 어필하는 것이다! 3D그래픽의 배제와 쾌속 로딩, 빠른 진행 템포와 수수한 일러스트, 컬렉터로서의 수집욕을 자극하는 몬스터, 단순 명쾌한 시스템. 대체 왜 내가 좋아하는 게임적 요소는 다 갖추고 있느냔 말야!

C. 실황 파워풀 프로야구 '99개막판 — 10

실황 시리즈 통틀어 '감동'을 받은 오프닝은 이것이 처음. 설령 게임이 쓰레기라도 오프닝 만으로도 용서가 된다. 그런데 게임도 좋으니 금상첨화. PS의 성능상 타자의 텍스처가 좀 튄다던가, 실황 중계가 타이밍이 늦다던가 하는 단점이 있지만 이것만으로 게임을 깎아 내리기에는 게임성이 워낙 뛰어나다. 특히 PS만의 오리지널 요소인 98년 공식기록은 이종범선수가 며칠날 몇 번째 타석에서 2루타를 쳤는가 까지 알 수 있을 정도로 자세하다. 소장가치 1000%!!!

GON



기발하고 참신한 게임을 좋아하며 특히 고전게임에 조예가 깊다. 보통 사람들이 잘 하지 않는 게임들에서 즐거움을 찾는 독특한 취미를 가지고 있다. 장르에 국한되지 않게 게임을 즐기며 액션에 강한 면을 보인다. 머리를 쓰재머리를!!

GO, GO, GO! : RPG, 액션, 퍼즐

A. 사루겟츄 — 6

별로 기대하지는 않았지만 듀얼쇼크 전용으로 발매되어 그 특유의 조작감을 잘 살렸다고 할 수 있다. 또한 귀여운 캐릭터에 성우의 연기가 게임의 재미를 더해준다. 하지만 게임을 진행하면 할수록 왠지 몰입이 되지 않고 너무 예민한 듀얼쇼크의 반응이 짜증날 수도 있다. 그리고 가장 큰 장점이자 단점인 것은 듀얼쇼크 전용이라는 것. 지금 시대에 듀얼쇼크도 없는 사람이 어디 있냐고 하겠지만 있다고 대답하겠다. 듀얼쇼크 없으면 게임도 하지 말라는 건가?

B. 검은 눈동자의 노아 — 8

'마신에게 석화된 친구를 구하기 위해 모험을 떠난다'라는 흔한 설정의 스토리지만 아트리에 시리즈에서 비롯된 거스트 특유의 그 게임성이 살아있다. 간단히 말해 그래픽 등은 물론이고 간단하지만 단순하지 않은 시스템을 비롯하여 신경 써서 만들었다는 것을 알 수 있다. 하지만 아트리에 시리즈로 돈도 많이 벌었을 텐데 아직도 풀보이스가 아닌 것은 조금 아쉬운 감이…

C. 실황 파워풀 프로야구 '99개막판 — 7

스포츠 게임은 그다지 좋아하지 않지만 실황 시리즈는 굉장히 좋아해서 이번에도 의무적으로 구입했다. 우선 98에 비해 많은 변화가 이루어 졌고 게임의 외적보다는 내적으로 많은 변화를 이루었다. 사회인이라는 개념을 도입, N64와의 차별화를 선언한 석세스 모드는 직위라는 요소가 생겼다. 이 직위라는 것이 은근히 웃긴다. 야구모자를 쓰고 근무하는 과장님이라…. 단점이라면 아날로그에 대응된다고는 하지만 N64의 조작감은 따라가지 못한다. 그리고 여전히 실황6과 비교된다는 게 단점이라면 단점.

그 간 풀죽어 있던 아케이드 매니아들도 이제는 당당히 어깨를 펴고 다닐 수 있겠다. 이미 리듬액션의 주가는 상한가를 치고 있고 거기에 KOF 99, TTT의 가세로 즐거운 오락실! PS쪽도 괜찮았던 한 달. 성검전설 -레전드 오브 마나- 와 디노 크라이시스라는 굵직한 대작에 반달하츠 2 -천상의 문- 등 중급 소프트들의 선전까지. 막판 등장한 실황 프로야구 99 개막판은 98과는 비교가 안 되는 수준이니 바랄 나위 없음. DC쪽은 여전히 기근. DC유저들은 그저 간간이 들려오는 센무 소식으로만 목을 축이고 있는 실정. N64 역시 상황은 마찬가지. 근작 중 그나마 주목작인 에바는 과연 얼마만큼의 만족을 줄 수 있을 것인지. 골수팬이 아니라면 일단 구입을 망설여야 할 듯.

D. 돈데모 크라이시스

PS/[illegible]/ETC/6월 24일



간간이 튀어나오는 '깨는' 아이디어 때문에 몇 번은 낄낄대고 웃을 수 있다. 그리고 이런 점 때문에 접대용으로는 더할 나위가 없다. 하지만 그 뿐. 원래 이런 류의 게임은 미니게임 하나 하나가 높은 완성도를 보여야만 수작으로 평가받을 수 있는데 돈데모는 그렇지 못하다. 하지만 뭐 꼭 수작 명작만 즐기라는 법 있는가. 구입을 말리지는 않겠다.

5

이것도 일명 '바카게(바보 게임)'에 속하는 게임일까? 요즘 들어 이 정도로 웃어본 게임이 없었다. 개인적으로는 7월 최고의 작품으로 꼽고 싶다. 바로 이런 것이 게임이라고 말하고 싶다! 여러 가지 미니게임이 복합되어 있는 형태지만, 한 평범한 가정이 지구를 구하게 되기까지의 과정은 너무나도 재미있다. 설정이 황당한 만큼 재미도 황당하다! 접대용, 데이트용, 심심풀이용! 모든지 통하는 게임!

8

제목대로 '어딜 가도' 사고박에 안 터지는 게임. 수많은 미니게임들의 집합체이지만 그 컬트도는 다른 미니게임들과 차원을 달리한다. 아무 생각 없이 잡고 시작하면 어느새 생각이 많아지는 수상한 게임. 1인용 게임이지만 친구들이 많으면 돌려가며 해도 아주 유쾌하다. 강력히 추천하는 작품이기는 하지만 몇몇 문제는 일본어 읽기 · 듣기가 되지 않으면 클리어가 불가능하다는 점이 문제점이라면 문제이다(사실 국내에서만 발생하는 문제점이다…).

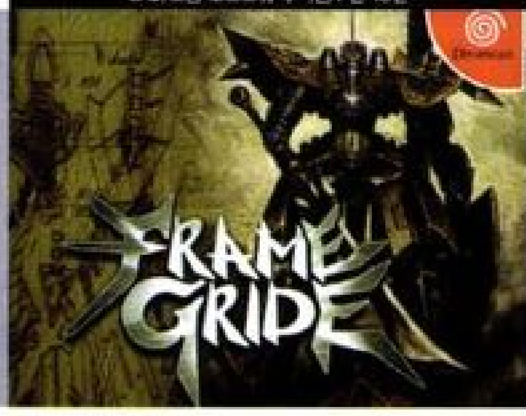
8

이 시대의 가장이 겪는 고통을 가장 적나라하게 표현한 게임. 절대 웃지 않고는 못 넘길 수많은 패러디와 단순하지만 쉽게 몰입할 수 있는 미니게임들. 접대용으로도 최고이거니와 요즘같이 덥고 스트레스를 많이 받는 때에 꺼내서 단 5분만 플레이하면 어느새 바닥을 구르며 웃고 있는 자신을 발견할 수 있을 것이다. 만일 이 게임을 하고서도 웃지 않는 사람은 아마 세파에 시달려 웃는 법을 잊어버린 사람일 것이다. 뭐 아님 말고…!

7

E. 프레임 그라이드

DC/프롬 소프트웨어/액션/7월 15일



필연적으로 버추얼 온과 비교를 하게 되는 게임이다. 비교를 해야 하긴 하는데 비교가 안되는 걸 어쩌랴. 박진감이 없다 박진감이! 연막탄을 던져놓고 시야를 확보하기 위해 연막 밖으로 뛰쳐나오는 상대의 진로를 예측하고 달려들어가 양손 톤파로 그어버리는! 버추얼 온의 그런 박진감과 소름 돋는 스피디함이 없단 말이다! 천년 로딩이니 파츠 개조니 미려한 그래픽이니 통신대전이니 하는 잡스러운 소리들 다 치우고, 이 게임은 일인칭 3D 메카 슈팅&육박대전의 본질을 망각했다. 허억허억… 버추얼 온 오라탠을 하고 싶어…

3

개인적으로 상당히 많이 기대한 작품인데…. DC 초기작이라서 그런 것인가? 부분적으로 실망을 금치 못한다! 첫째, 로딩이 길다. DC에서 이 정도 로딩이라니! 둘째, 검을 위주로 싸워야하는 대전인데도 스피디한 전투가 거의 불가능하다! 셋째, 콘트롤러가 이토록 미운 적이 없었다. L, R 버튼 때문에 손에 상당한 피로가 온다. 버추얼 온 같은 짧은 시간 안에 끝나는 게임이 아니기에 피로는 가중된다. 프롬이 아직 DC를 이해하지 못한 탓일까?

5

상당히 오랜 기간 레이븐 생활을 지낸지라 엄청 기대했었는데 현실은 꽤나 가혹했다. 기체의 그래픽은 상당하지만 무게감이 없어서 움직임이 너무 가볍게 느껴진다. 효과음마저도 빈약하여 거친 메카들의 싸움이라는 느낌을 주지 못한다. 결정적인 문제점은 로딩이 너무 길다는 것. PS용 아머드 코어 -MASTER OF ARENA- 보다 느리다. 기대하고 있던 사람이라면 반드시 실망할 것이다. 하지만 파츠의 조합 범위가 훨씬 넓고 공격 패턴의 추가로 인해 즐길 만한 요소가 많은 점은 역시 강점으로 꼽힌다.

7

우선 DC의 성능을 최대한 발휘한 그래픽이다. 그래픽만으로 보자면 가히 지금까지 나온 게임 중 최고. 하지만 게임자체를 평가하자면, 무언가 몰입하게 해주는 그런 요소를 찾아볼 수 없다. 그리고 가장 중요한 움직임에 있어 시원한 맛이 없다. 왠지 한 박자씩 늦게 반응하는 것 같은데…. 통신대전을 하면 아주 재미있을 것 같지만 자랑스런 대한민국에서 그게 그렇게 쉬운 일도 아니고…. 이렇게 써넣고 보니 왠지 아주 재미없는 게임인 것 같은데 사실 해보면 굉장히 재미있다.

8

F. 철권 태그 토너먼트

ARC/남코/대전액션/가동중



철권 시리즈 대대로 내려온, '캐릭터간의 극단적인 성능차' 라는 고질적인 문제가 상당히 해결됐다는 점에 높은 점수를 주고 싶다. 릴리즈 되지 않은 캐릭터가 아직 많아 더 두고 볼 일이겠지만 일단은 만족. 캐릭터 크기가 시원스럽게 커진 것도 마음에 들고 밸런싱도 합격점. 개인적으로 그리 좋아하지 않는 시리즈임에도 불구하고 딱히 꼬집어 흠잡을 만한 면이 눈에 띄지 않는다. 어디까지나 7월말까지의 플레이를 바탕으로 한 리뷰임을 말해둔다.

7

생각 외로 많이 변했다는 생각이 들었다. 대전 격투는 그다지 좋아하지 않는 본인이지만 철권3와 비교해 좀 더 아기자기하고 다양한 변화가 있다는 것을 느낄 수 있었다. 태그라는 점이 게임의 흐름을 이 정도로까지 바꾸어 놓을 줄은 몰랐다. 각 캐릭터 상성에 의해 벌어지는 이벤트도 재미있고, 확실히 '철권'이란 타이틀에 누를 끼치지 않을 작품.

8

대전 게임의 팀 배틀 시대에 부응한 게임으로 철권을 별로 좋아하지는 않지만 철권 팬들에게는 반가울 게임. 기존의 팀 배틀과는 달리 두 명의 합작 콤보가 가능하므로 캐릭터의 선택에도 전략이 필요하다. 시댁 팀, 부부 팀, 남매 팀, 사제 팀, 모자 팀, 모녀 팀 등 다채로운 팀 조합만으로도 충분히 재미있다. 카즈야도 나오는데 헤이하치 아저씨 버전이 왜 없는지는 의문점.

9

'태그' 라는 참신한 형식을 취했지만 사실 게임 자체는 그리 참신하지 못하다. 전작과는 전혀 다른, '태그' 를 이용한 전혀 다른 느낌과 전략을 기대했었는데…. 물론 많은 변화가 수반되기는 했지만 기대한 만큼은 아니었다. 게임에 있어 참신함을 제 1 가치로 꼽는 나에게 TTT는 별다른 감흥을 주지 못했지만 일반 아케이드 유저들에게는 한동안 불타오를 꺼리가 되어줄 수 있을 것 같다.

7

G. 더 킹 오브 파이터즈 '99

ARC/SNK/대전액션/가동중



96~98까지에 비해 변화를 시도하려는 SNK의 노력이 두드러진다. 시리즈의 근간을 이루던 3ON3제에서 과감히 탈피할 수 있게 해 준 '스트라이커 시스템' 은 (비록 캡콤에서 따왔다 하더라도) 그 시스템적 효용과 상관없이 칭찬해 주고 싶다. 오리지널 캐릭터가 다섯 명이라는 것은 시리즈 사상 전무후무지만 아직도 그 놈이 그 놈. 그나저나 그 놈의 '무한콤보' 는 절대 빠질 수 없는 시리즈의 전통인지… (플레이 한 시간만에 발견된 켄수의 무한콤보. 그것도 너무 쉬운…).

7

98에 비해서 억배 정도 좋아졌다고 생각한다! 점차 색을 잃어 가는 캐릭터 성은 좀 아쉽지만 애니메이션 풍의 캐릭터 일러스트와 스트라이커 시스템 도입이 철권과 마찬가지로 이제 한물 갔다고 생각되었던 KOF를 되살리고 있는 느낌이다. 코 매니아를 위한 게임으로도 보이지만…(코1, 코2, 리얼 코, 코코코코…).

8

벌써부터 숨겨진 캐릭터에 관한 소문이 무성한 걸 보면 역시 이름 값이 비싸다는 것을 느낀다. 계속 같은 캐릭터에 신 캐릭터의 약간 추가라는 반복적인 캐릭터 등장 패턴이 이제는 식상하다 못 해, 무감각해지는 것을 느낀다. 하지만 그래도 지속적인 인기몰이가 예상되는 것을 생각할 때, 시리즈가 거듭될 때마다 보이지 않는 발전이 있었음을 느낀다. 오락실에서 느낌으로 느낄 것을 권한다.

6

오오옷!!! 신캐릭터 WHIP님은 도대체 누구시냐? 왜 돌연히 강림하시어 이 GON의 가슴에 불을 지르난 말이다! 투×전의 소×아 등 기타 잡스러운 저질 SM캐릭터와는 그 격이 다르시다. 진정한 여왕님의 품위는 복장만으로 만들어낼 수 있는 게 아니다. WHIP처럼 범상한 복장으로도 얼마든지 남정네를 사로잡을 수 있는 것! 아아… 목에 걸어 끌어 당겨 모질게 밟아 주시옵소서. WHIP님의 존재 때문에 1점을 보탠 점수를 주겠다.

9

그래픽으로 보는 POWER 앙케이트

이번호에 처음으로 신설된 '그래픽으로 보는 POWER 앙케이트'에서는 최근 오락실과 비디오 게임계에 열풍을 불러일으키고 있는 '리듬액션'에 대해 알아보았다.

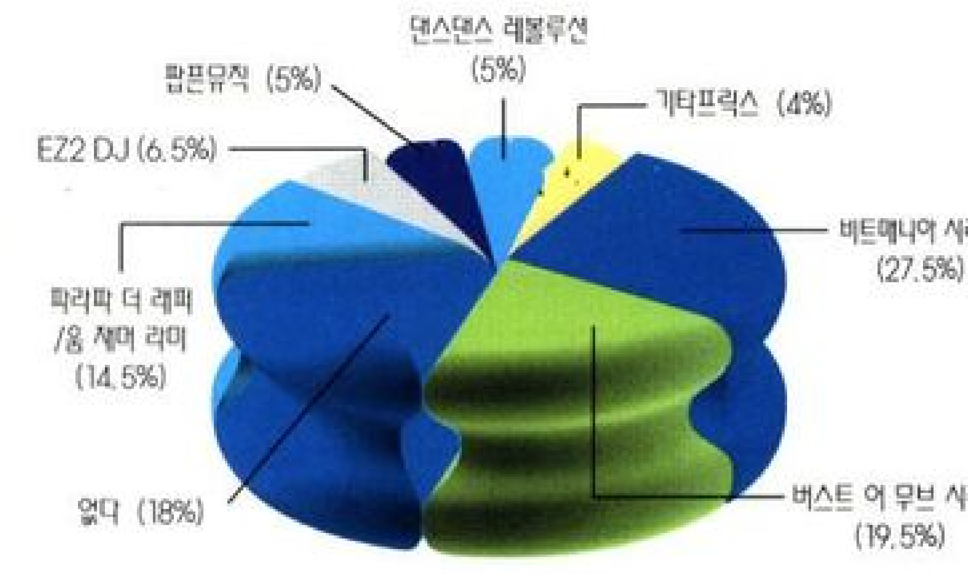
질문 1

리듬액션 게임을 즐겨하십니까?



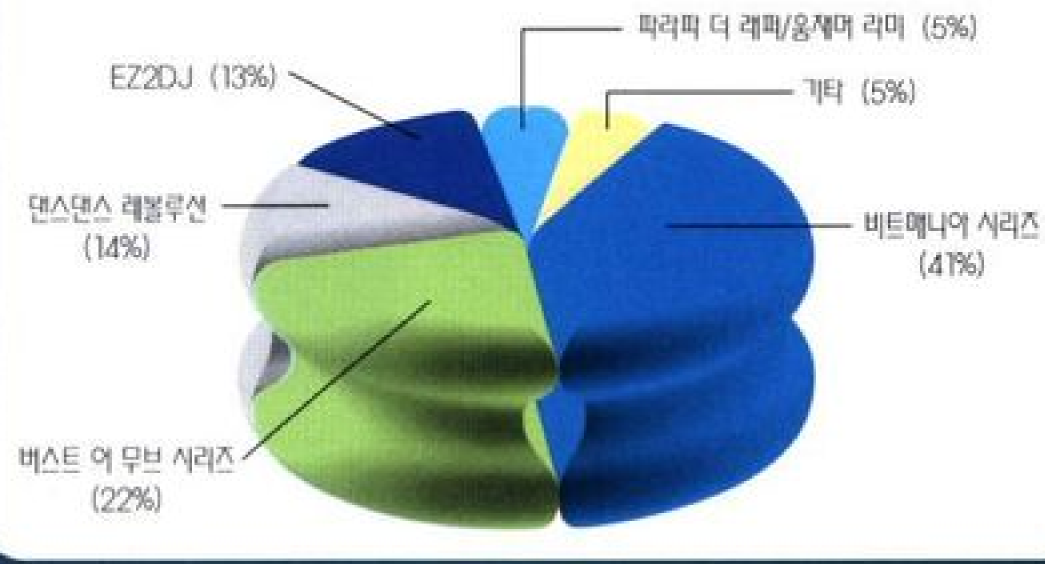
질문 2

최근 플레이 해 본 리듬액션 게임은?



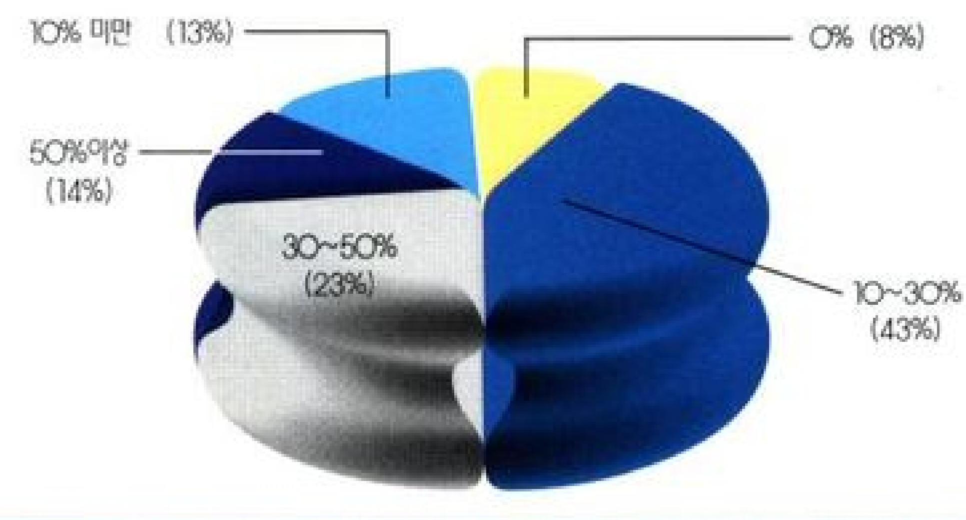
질문 3

가장 좋아하는 리듬액션 게임은?



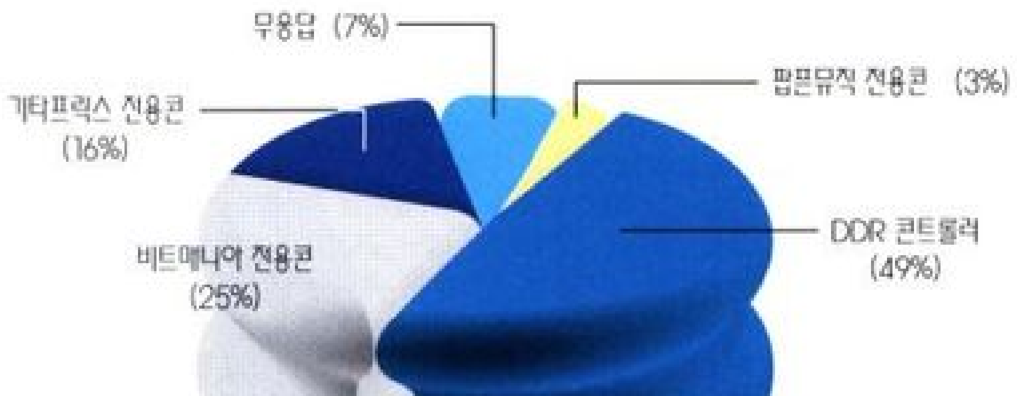
질문 4

전체 게임을 즐기는 시간을 100으로 했을 때 리듬액션 게임을 즐기는 시간은? (%로 대답해 주세요)



질문 6

PS로 이식된 리듬액션 게임의 전용 콘트롤러 중 당신이 가장 가지고 싶은 것은 무엇입니까?



통계 BOY'S 통계 VOICE

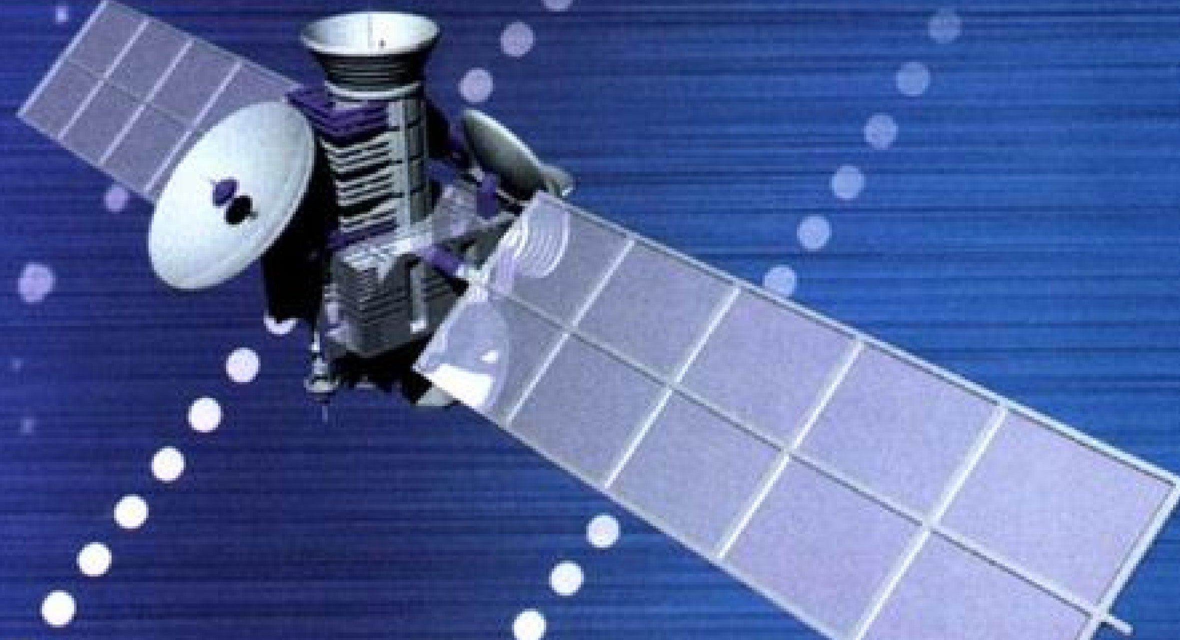
리듬액션 게임을 즐겨하십니까? 라는 질문에 69%의 독자가 '예'라고 대답했을 만큼 리듬액션 게임은 이제 확고부동한 하나의 장르로 자리를 잡은 듯하다. 하지만 2번과 3번 질문을 통해 알 수 있듯이 아직은 '비트매니아' 시리즈의 독주가 계속되고 있는 것이 문제라면 문제?

질문 5, 7, 8번은 통계가 불가능하기 때문에 그래픽으로는 표현하지 않았지만 상모 돌리기, 외줄타기, 단소 등의 국악 리듬액션을 만들었으면 좋겠다는 기발한 아이디어도 접수되었다. 그리고 리듬액션 게임에 수록된 곡 중 파워독자들이 가장 좋아하는 곡은 바로 「비트매니아2nd」의 하우스 '20 novemver'와 「DDR」의 'butterfly', 「비트매니아2nd」의 레이브 'E-motion' 등으로 집계되었다.

전격왕

DENGEKI-OH

전격왕 기사제휴 특집



화려함 뒤에 가려진 진실

기종별 전문지에서 싣지 못한 업계의 속사정

현역 프로그래머가 본 차세대기의 가능성

● PS2와 돌핀은 이러한 면이 '차세대 머신' 답다

19,900엔의 본체가격, 소프트웨어 한정기간 할인이 판매점과 소비자를 움직일 수 있을 것인가

● 드디어 드림캐스트를 구입할 때가 왔다?

네트워크 대응 DC 소프트 속속 발매 그러나…

● 「세가 랠리 2」 통신대전은 정말로 재미있을까?

발매일은? 또 어떤 하드웨어로 발매될 것인가?

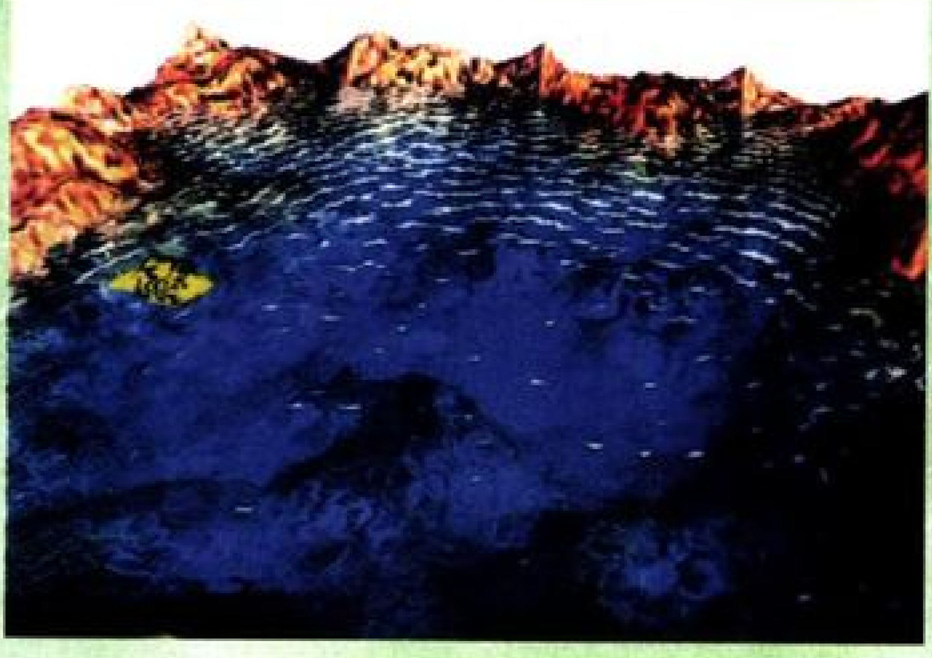
● 1999년이 가기 전에 이 소프트를 만나고 싶다

전격왕

현역 프로그래머가 본 차세대기의 가능성

PS2와 돌핀은 이러한 면이 '차세대 머신' 답다

2대 하드웨어의 발표는 99년의 봄을 떠들썩하게 만들었다. 두 기종의 스펙은 이미 본지를 통해 공개한 바와 같다. 그러나 그 속에는 꽤 전문적인 용어 또한 포함되어 있어 잘 이해되지 않는 부분도 있었던 것이 사실이다. 이번호에는 양사의 하드웨어를 모두 접하고 있는 모 게임메이커의 프로그래머를 만나 현재까지 공개된 두 하드웨어의 스펙과 그 성능에 대한 설명을 자세하게 들어보았다.





▲ 돌핀에 관한 구체적인 정보는 아직까지 거의 발표되지 않은 상태. 이제까지의 정보를 모아 스펙을 예상해 보았다

◀ 올 겨울 발매될 예정인 PS2는 2000년 가을에 등장할 돌핀에 얼마만큼 대비할 수 있을까?

최신 칩 제조 기술의 세부를 밝힌다

돌핀과 PS2 속에는 양쪽 모두 최첨단 기술로 제작된 칩이 장착되게 된다. 그 최첨단 기술을 대표하는 용어들은 「0.18 미크론 프로세스」나 「구리배선 기술」등 보기에도 낯선 것들이다. 먼저 이 용어들이 무엇을 의미하는지를 알아보도록 하자.

"간단히 말해 '작다'는 거지요. 0.18미크론이라는 것은 칩 안에 들어있는 회로 패턴의 세밀함을 나타내는 숫자입니다. 이것이 작으면 작을수록 같은 크기의 칩 안에 들어가는 부품의 개수가 늘어나서, 더욱 복잡한 회로를 구성할 수 있게 됩니다. 또한 전자의 이동거리가 줄어들기 때문에 동작속도를 더 빠르게 할 수 있습니다. 그러나 제작하는 데는 많은 어려움이 따르게 됩니다. PS2칩의 면적은 처음엔 꽤 클 듯한데(0.25미크론), 이것은 초기생산으로 충분한 공급량을 확보하기 위해, 불량률이 적고 안정적인 제조 기술을 선택한 때문이라고 생각됩니다."

사이즈 축소를 위해 돌핀의 CPU에 채용되고 있는 기술이 바로 '구리배선 기술'이다. 이제까지 칩의 내부배선에는 반도체의 원료인 실리콘과 상성이 좋은 알루미늄이 사용되었다. 그러나 칩이 작아지면 배선도 세밀해지기 때문에 같은 재료를 사용하더라도 저항이 커지게 된다. 그렇게 되면 CPU의 동작 클럭을 높였을 때 신호가 지연되는 등의 문제가 발생할 수 있다. 저항율이 큰 알루미늄을 가지고는 칩의 소형화, 고속화를 더 이상 따라갈 수 없는 것이 현재의 상황이다. 이 때문에 보다 전기가 잘 통하는 구리가 사용되게 되었다. 하지만 구리는 실리콘을 부식시키는 성질을 가지고 있기 때문에 최첨단 제조기술이 필요하게 된다. 참고로 돌핀에 기술을 제공하는 IBM은 이 구리배선 기술에 있어 세계 최고의 위치에 있다. 이 점은 돌핀의 제조 계획에 있어 많은 플러스 요인이 될 것으로 보인다.

DRAM 내장 그래픽 칩의 위력이란?

한편 소니는 지난 5월말, 0.13미크론 제조도 가능하다는 독자적인 구리배선 기술을 발표한 바 있다. 이것이 PS2에 사용될 것인지는 현재까지 밝혀지지 않은 상태이다. 최첨단의 반도체 제조기술임과 동시에 양사가 모두 채택한 새로운 기술이 바로 '그래픽 칩에 화면표시용 메모리를 내장시킨다'는 것이다. 기존의 게임기에 있어 화면표시용 메모리의 구성은 메인 메모리를 빌리던가, 별도의 메모리를 설계하는 방식이었다. "메인 메모리는 CPU도 사용하고 벡터 연산기도 사용하는 부분입니다. 이것을 그래픽에서도 사용하게 되면 각각의 신호가 자신의 처리 순서를 기다리게 되는 이른바 병목 현상이 발생하게 되어 속도가 느려지게 됩니다. 별도의 칩으로 설계하면 이 문제는 해결되지만 칩에서 밖으로 내보내는 신호선의 수에는 제한이 있습니다."

보충하자면 모 PC용 그래픽 칩은 내부적으로는 128비트의 그래픽 연산을 하지만, 칩에는 64비트 분량의 신호선(반도체의 다리부분)만을 가지고 있다. 그래픽칩에 많은 신호선을 만들면 기판에서 칩이 차지하는 면적이 넓어지게 되어, 비용이나 설계상 많은 어려움이 발생하게 된다.

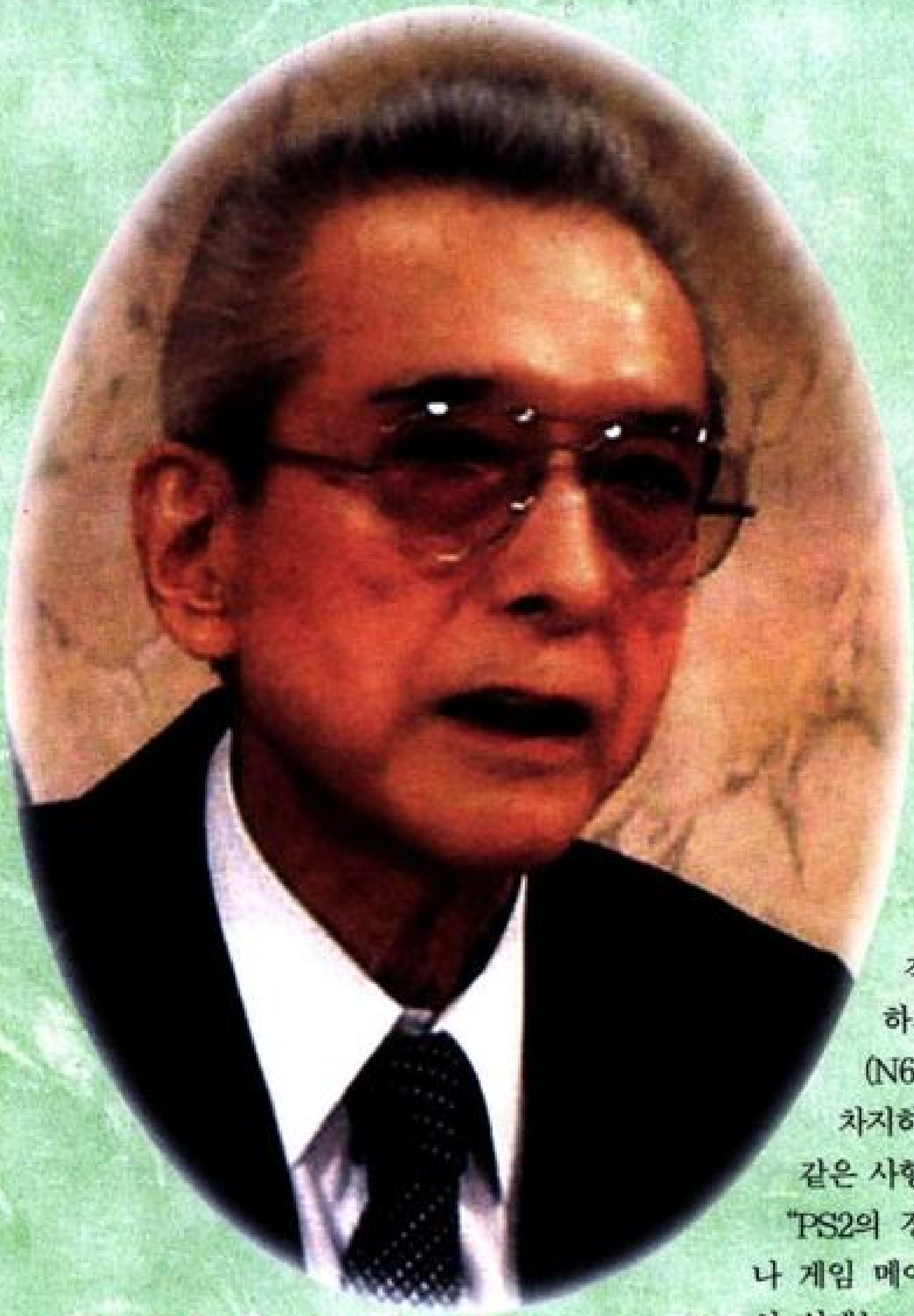
"그렇지만 칩에 내장시키게 되면 이와 같은 제약이 적어지게 됩니다. PS2의 그래픽 칩 내부에는 무려 2560개(읽기 전용 1024비트, 쓰기 전용 1024비트, 텍스처용 512비트)의 데이터 선이 촘촘히 설계되어 있습니다."

PS2는 점 하나를 표현하는데 64비트를 사용하는 것이 기본이다. 읽기 전용 1024 비트의 데이터 선을 이용, 한 스텝(CPU가 동작하는 최소 단위)동안 16개의 점을 표현할 수 있게 되는 것이다.

"이렇듯 데이터의 전송능력을 크게 향상시킬 수 있다는 것이 DRAM 내장 칩의 가장 큰 장점입니다. 돌핀도 같은 방향을 노리고 있을 수도 있고, 전혀 다른 방향에서 독자적인 방식을 채택할 수도 있습니다. 돌핀의 DRAM 내장 기술에 관한 세부적인 발표가 기다려집니다."

답변에 응해주신 분

PS, N64 양쪽에 관여하고 있는 일본 모 소프트 회사의 현역 프로그래머, 칩 제조기술이나 PC방면 등, 비디오 게임 이외의 하드웨어에도 해박한 지식을 자랑한다.



「성패를 가늠하는 것은 소프트웨어입니다」

(닌텐도 사장 야마우치 히로시)

현시점의 성능 데이터는 어디까지나 이상적인 수치

이러한 특징을 지닌 그래픽 칩에 있어서 PS2는 상당히 자세한 데이터를 공개하고 있다. 하지만 그것은 카탈로그 스펙(최적의 조건에서 발휘되는 최고의 성능)이라고 한다.

예를 들어, 3월 발표에서 공개된 화상처리속도 데이터는 그래픽스 신세사이저의 「내부 클럭 150MHz, 1클럭(텍스처를 입히면 2클럭)에서 16색 표시」라는 기본 데이터와 한치의 오차도 없이 맞아떨어지는 것이라고 한다. 반대로 말하면 실제 측정에 의한 성능은 아니다.

"즉, 자동차로 치자면 엔진 출력이 이 정도고, 기어 비례가 이 정도고, 중량이 이 정도이기 때문에 이론상 최고 시속은 몇 킬로다라고 말하는 것과 같습니다."

하지만 이와 같은 것이 부정적인 것만은 아니라고 한다.

"SCE는 3월 발표자료에 '이 데이터는 카탈로그 스펙'이라는 점을 확실히 밝힌 것이 호감을 줍니다. 마치 '카탈로그 스펙임을 감안하더라도 엄청난 성능'이라는 자신감의 표현이었을 수도 있죠."

한편, 돌핀은 그래픽 칩의 구체적인 성능을 아직 밝히고 있지 않다. 하지만 설계를 맡은 것이 ArtX사(N64를 설계한 멤버들이 중대한 자리를 차지하는 회사)라는 점으로 볼 때, 다음과 같은 사항을 시사하고 있다고 한다.

"PS2의 경우, 소프트 제작은 미들웨어 벤더나 게임 메이커에게 일임하게 되지만, ArtX사의 설계는 소프트웨어 분야에도 깊게 관련되어 있는 것 같습니다. 자동차로 예를 들면 PS2는 5,000RPM 단기통 엔진밖에 없는 레이스에 50,000RPM의 16기통 엔진을 탑재한 자동차로 출전하려는 것이고, 돌핀은 그런 자동차에 액티브 서스펜션과 ABS까지 얹어 출전하는 격입니다. 즉, 하드 메이커 측에서 드라이빙(실제 이용)에 보다 깊이 관여한다는 거죠"

게임의 성패를 결정하는 것은 하드운용의 노하우

그는 다시 한번 자동차에 비유해 이런 말을 꺼냈다.

"최고시속 300킬로의 차로 실제 도로를 달리면 교통법규가 없더라도 1시간 후 300킬로미터 앞의 지점에 갈 수 있을지는 장담할 수 없습니다. 몇 킬로나 전진할 수 있는가는 운전(프로그래밍) 기술에 달린 것이므로, 차가 만들어지고, 능숙하게 탈 수 있고 나서야 거론될 수 있는 얘기라는 겁니다."

즉, 이제까지 공개된 하드웨어 스펙만으로는 실제 게임에서 어느 정도의 퍼포먼스가 나올 지에 대해서 말할 수 없다는 것이다. 같은 이유로 하드웨어간의 성능차이가 게임의 완성도에 영향을 미치는 것은 아니라는 결론 또한 얻을 수 있다. 하지만 그렇다고 고성능 하드의 등장에 대한 비관론을 펼치려는 것은 아니다.

"규모의 확대가 질의 향상을 부른다는 것은 사실입니다. 성능이 완전히 틀리다는 것은 걷는 것밖에 모르던 문화에 스포츠 카가 출현한 것과도 같은 것으로, 정말로 색다른 세계가 찾아온다는 것이겠죠. 어차피 양쪽 다 안개 저편에서 서서히 모습을 드러내기 시작했을 뿐입니다. '어떤 세계가 찾아올 것인가…'는 크리스마스를 앞둔 아이들처럼 설레이는 마음으로 기다려 보는 것이 좋을 듯합니다."



「PS의 컨셉은 PS2에서 완성되는 것이 아닙니다」

(소니 컴퓨터 엔터테인먼트 사장 쿠다라기 켄)

19,900엔의 본체가격, 소프트웨어 한정기간 할인이 판매점과 소비자를 움직일 수 있을 것인가?

드디어 드림캐스트를 구입할 때가 왔다? 본체 가격인하의 효과를 살펴본다



▲ 가격인하 당일, 동경 아키하바라의 대형 점포에서는 '그저그런 판매실적'이라는 목소리를 들을 수 있었다

지난 6월 24일 드림캐스트의 본체가격이 29,800엔에서 무려 1만원가량이나 인하된 19,900엔이 되었다. 더불어 「버추어 파이터3tb」와 「소닉 어드벤처」를 비롯한 초기 발매 타이틀 5종을 한정기간(7월31일까지)동안 1,990엔에 판매하고 있다. 본격적인 여름 호황을 목전에 둔 시점에서, 이번 가격인하가 이제까지 침체되어 있던 DC 시장을 얼마만큼 일으켜 줄 것인지? DC를 취급하는 소매점 직원들의 목소리를 통해 가격인하의 효과를 살펴보도록 하자.

반가운 가격인하. 그러나 소프트웨어는 여전히 불안하다

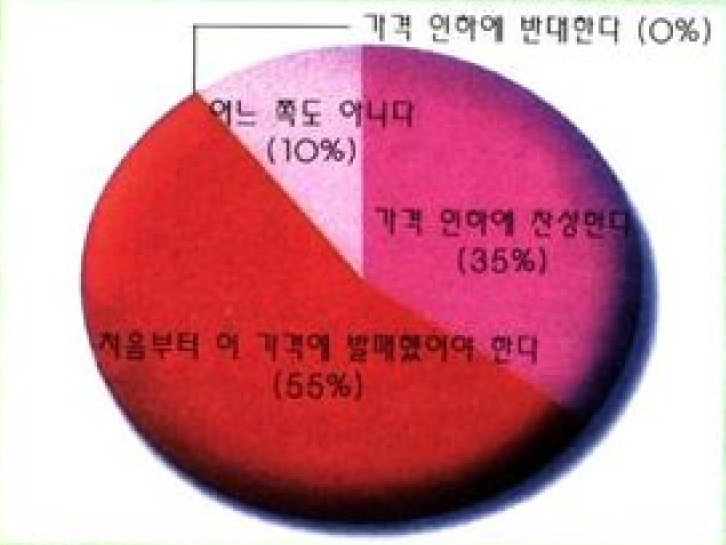
이번 DC의 가격인하는 작년 11월 발매된 이후 약 반년이라는 짧은 시간에 이루어졌다. 때문에 매스컴에서는 이 가격인하를 '팔아치우기다' 혹은 '세가가 참패했다'라고 평가하고 있다. 확실히 지난봄 동안의 DC 판매량은 소프트와 하드 양쪽 모두 밑바닥 수준이었다. 하지만 이 '가격인하'라는 것은 메이커의 전략중 하나로 예전에도 빈번하게 이루어져 왔던 것이다. 1995년 6~7월 사이에 세가와 SCE는 발매된지 반년 남짓한 새턴과 플레이 스테이션의 가격을 각각 1만엔씩 내린 바 있다. 세가는 그로부터 5개월 후에 새턴 유저에게 5,000엔씩을 돌려주는 '캐시 백' 서비스를 실시했고, 또 4개월 후에는 20,000엔의 염가판 하드웨어를 발매하기도 했다. 물론 SS와 DC는 하드웨어를 둘러싼 주변 상황이 전혀 다르다. SS 시절에는 PS라는 명확한 라이벌이 존재하고 있었기 때문에 서로 가격 경쟁을 하는 구도가 선명하게 드러나 있었다. 그러나 DC의 경우에는 세대(世代)적으로 견줄만한 라이벌 기종이 없다. 결과적으로 DC의 가격은 이미 시장에 등장한지 몇 년이 지난 PS, 혹은 N64와 비교될 수밖에 없었던 것이다. 성능을 제외한 가격면에서의 비교 때문에, 고성능 기종은 고전을 강요당한 것이다.

때문에 갑작스럽게 20,000엔 밑까지 가격을 인하한 DC의 경우, 소비자에게 '무척 싸졌다'라는 인상을 줄 것으로 여겨진다. 실제로 게임 소매점을 경영하는 이들에게 물어보니 '가격인하가 발표된 이후에 DC에 관한 문의가 늘어났다'는 대답을 들을 수 있었다.

DC의 판매가 둔화되어 가는 시점에서 실시된 이번 가격인하는 게임 소매점 쪽에서도 환영받고 있는 듯하다. 그러나 한편으로는 '아무리 가격을 내려도 유저가 원하는 소프트가 없으면 아무런 의미가 없다'는 목소리도 들려온다. 이번 가격인하 발표가 있고 나서도 주목 타이틀의 발매연기가 줄을 잇는 등, DC 소프트의 등장시기에 관해서는 아직 불투명한 부분이 많다. 본체 가격이라는 장애물을 하나 뛰어 넘은 드림캐스트가 해결해야할 다음 과제는 장기적인 소프트 라인업의 안정화가 아닐까 싶다.

현재 DC의 상황은 얼마전의 N64를 떠올리게 한다. N64 역시 본체의 가격인하로 하드웨어 보급을 촉진시키려 했지만, 실제로 본체의 판매량이 증가한 것은 「젤다의 전설」이라는 킬러 소프트가 등장하고 나서였다. 본체의 가격이 2만엔 미만이 된 것으로 DC가 보급되기 위한 필요조건을 갖추어졌다. 남은 것은 그 보급속도를 단숨에 증폭시킬 수 있을 만한 힘있는 소프트가 언제 등장할 것인가 하는 문제뿐이다.

● 가격인하에 대한 상점들의 의견



▲ 일본내 100점포를 대상으로 앙케이트를 실시, '가격인하-이익감소'의 현상을 우려하면서도 대부분이 가격인하를 환영하는 분위기였다

세가의 구세주가 될지도? 그 이름은 「고토 요시오(後藤 喜男)」

세가가 '세가타 산시로' '유카와 전무'에 이어 새롭게 만들어낸 캠페인 캐릭터, 그것이 바로 「고토 요시오」이다. 현재 방영중인 TV CM 제 1편은 외국인과 아주머니들이 일하고 있는 공장에서 DC가 만들어지고 있는 모습을 고토 요시오가 바라보고 있는 장면이 담겨져 있다. 아직까지는 고토 요시오의 얼굴 알리기 정도의 출연이지만, 앞으로 제작될 시리즈에서 그가 어떤 모습을 보여줄지 기대가 된다. 앞선 유카와 전무 시리즈는 DC의 지명도는 비약적으로 높아졌지만, 그것이 상품 구입으로 직접적으로 연결되지 못했다는 문제점이 지적된 바 있다. 이점을 고토 요시오는 어떤 방법으로 해결할 것인지가 앞으로 세가 CM 전략의 핵심이라고 말할 수 있다.



고토 요시오는 극히 평범한 인물로 설정되어 있다◀

네트워크 대응 DC소프트 속속 발매 그러나…

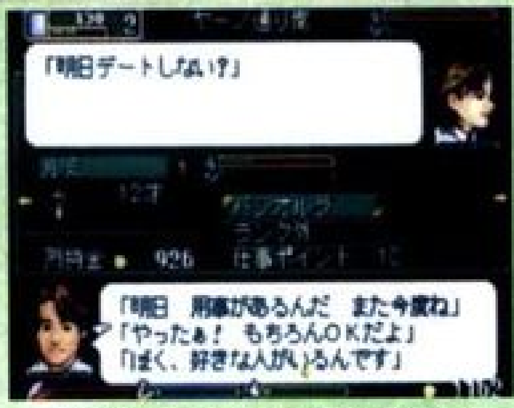
「세가 랠리 2」 통신대전은 정말로 재미있을까?



드림캐스트가 다른 비디오 게임기와 가장 크게 차별화되는 점은 뭐니뭐니 해도 모뎀이 표준장비되어 있다는 점이다. 그러나 현재까지 본격적인 통신대전을 즐길 수 있는 소프트는 '세가 랠리 2' 단 한 작품뿐이다. 이번 여름에는 「프레임 글라이드」를 시작으로 통신대응 게임이 등장하지만, 구체적으로 '어떻게 즐겨야 한다'는 방향성이 제시되어 있지 않는 실정이다. 이 장에서는 통신 게임의 구체적인 모습(세가 랠리 2)을 살펴보고, DC와 통신대전이 가지고 있는 가능성에 대해서 생각해 보고자 한다.



▲ 다운로드 받은 CPU 캐릭터를 쓰러뜨리면 단위 인증을 받는「SF ZERO 3」



▲ 남들이 만들어낸 캐릭터를 자기 게임 속에 끌어들일 수 있는 「월드 네버 프러스」

대전 이외의 것에서 얻는 즐거움

멀리 떨어진 유저들이 통신을 이용해서 실시간 대전을 벌인다. 일반적인 통신게임의 이미지는 이런 것이다. DC에서는 「세가 랠리 2」나 「프레임 글라이드」등이 이런 형식이다. 하지만 이런 게임들은 데이터의 전송속도에 의해 게임의 진행이 크게 영향을 받는다. 보다 안정적인 속도와 접속상태를 위해 현재는 인터넷이 아닌 별도의 전용회선을 이용하고 있는데, 전화요금 때문에 유저들에게 큰 부담을 안겨주고 있는 실정이다(일본에서도 지방의 유저들은 시외전화 요금을 부담해야 한다).

인터넷을 이용한다면 거의 모든 유저들이 시내 전화 요금만으로 접속할 수 있지만, 현재로서는 리얼타임 대전이 가능할 정도의 통신속도를 확보하기 어려운 것이 사실이다. 세가에서는 인터넷 상에 독자 서버를 구축, 전세계가 동시에 실시간 대전을 즐길 수 있는 「드림캐스트 히트」 시스템을 발표했지만, 일본에서 이 시스템을 이용할 수 있는 것은 내년이나 되어야 가능할 듯하다.



◀ 통신으로 대전 액션을 즐길 수 있는 최초의 DC 게임, 「프레임 글라이드」

하지만 실시간 대전만이 통신 대응 게임은 아니다. 「프로야구 팀을 만들자」나「월드 네버랜드 프러스」등의 게임에서는 인터넷을 통한 데이터 교환으로 남들이 만들어낸 캐릭터를 자기 게임 속에 끌어들일 수 있다. 또한 「스트리트 파이터 제로 3」의 경우는 CPU 캐릭터를 다운로드받아 대전을 벌이는 것도 가능하다.

한편 세가에서는 각 소프트를 가지고 해당 게임전용 홈페이지에 직접 액세스할 수 있도록 하여, 유저와 메이커, 또는 유저끼리 정보 공유를 가능케 하고 있기도 하다. 실시간 대전 이외에도 통신을 이용한 게임 세계는 더욱 커져만 가고 있다.

GameReview 네트워크로 「세가 랠리 2」를 즐겨보고…

통신 대전이 아니라 통신 교육!?

발매된 지 반년이 지난 지금, 「세가 랠리 2」의 통신대전 서비스는 어떠한 상황으로 전개되고 있을까? 궁금증을 풀기 위해「세가 랠리 2」에 거의 경험이 없는 필자가 통신대전에 도전해 보았다. 토요일 밤이었지만 별로 이용자가 없는 듯, 쉽게 접속 성공. 먼저 동경 제 1 서버에 액세스해서 채팅으로 대전 상대를 찾을 작정이었지만, 사람이 너무 많아서 대화가 이루어지지 않는다. 별 수 없이 단념하고 다른 서버로 재접속! 이번엔 사람도 적고, 뭔가 될 듯한 분위기…라고 생각했지만, 줄줄이 대화만 이어질 뿐 경주가 벌어질 분위기가 아니었다. 아무래도 경주는 접어두고 채팅에만 몰두하고 있는 듯했다. 이윽고 필자가 초보자라는 것을 알아차린 한 사람이 "같이 한 번 달릴까요?"라고 말을 걸어주었다. 상대가 작성한 대전 팀에 등록한 뒤에 드디어 통신대전이 시작~! 하지만… 연륜의 차이인지, 초보자인 필자의 실력으로는 도무지 따라잡을 수가 없었다. 그러자 대전 상대자가 "관전 모드로 당신이 달리는 모습을 살펴보도록 하죠"라고 말했다. 이리하여 통신대전이 통신 운전 교육으로 변신! 그로부터 한시간 가량은, 각각 상대방의 운전방식을 체크하며, 레이스의 테크닉을 전수받는 시간을 가졌다. 이것이야말로 네트워크 상에서만 가능한 인간대 인간의 커뮤니케이션! 무척이나 즐겁고 보람된 시간을 보낸 것은 틀림없지만, 역시 비싼 전화비가 든다는 것이….

접속하는 서버에 따라 대기실의 분위기가 다르다



PM 8:00

◀ 접속할 때 선택하는 서버에 따라 모이는 사람들이 다르다. 어떤 서버의 대기실은 채팅 룸으로 변해있기도…

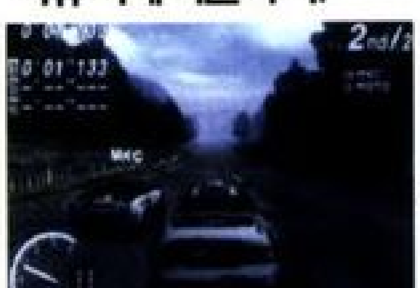
대전 상대를 찾는 것도 게임의 일부?



PM 8:30

◀ 대전을 할 수 있는 것은 최대 4명까지. 대기실에서 적극적으로 떠들어대지 않으면 다른 사람들이 들어주지도 않는다

레이스는 승부가 아닌 커뮤니케이션이다!



PM 10:00

◀ 사람과 사람의 대전이니만큼 상대에 따라 플레이 내용이 변한다. 매너만큼은 확실히 지키자

발매일은? 또 어떤 하드웨어로 발매될 것인가?

1999년이 가기 전에 이 소프트를 만나고 싶다

새 하드웨어의 소문만으로도 정신이 없는 게임업계지만 소프트웨어 쪽도 올 여름부터 연말까지 주목 소프트가 가득하다. 릴리스 뿐인 소프트를 포함해서, 유저들의 관심을 모으고 있는 소프트의 속보와 각종 소문을 모아보았다. 그 소프트에 관한 소문과 모모 소프트의 근황 등… 모든 것을 이곳에 담아본다.

두근두근 메모리얼 2

CREATOR DATA

8월 이벤트에서 기다리던 「2」이 화면이 공개!



연애 시뮬레이션이라는 장르를 확립시킨 게임 두근두근 메모리얼. 그동안 드라마 시리즈라는 서브 시나리오를 통해 명맥을 유지하고는 있지만, 정작 팬들이 정말로 기다리고 있는 「2」에 관한 상세 정보는 공개되고 있지 않다. 기다리던 팬들에게 희소식! 8월로 예정된 이벤트에서 드디어 「2」가 그 베일을 벗는다. 지난 5월 27일 탄생 5주년을 맞이한 「두근두근」의 기념 이벤트에서 「2」의 영상이 공개된다고 한다(자세한 이벤트 정보는 아래 참조). 그러나 5년이라고 하는 기간은 속편을 내기엔 다소 늦은 것이 아닌가 싶기도 하다. 뜨거웠던 팬들의 열기도 거의 식어있는 상태. 「2」를 내놓을 절호의 타이밍은 이미 지나가 버린 듯하지만, 향후 전개에 따라서는 히트 시리즈 「비트매니아」의 바통을 이어받아 코나미 붐을 지속시킬 가능성 또한 내포하고 있다. 등장인물이 모두 교체된다는 소문도 떠돌고 있는 「두근두근 메모리얼」. 「2」에서는 어떠한 소녀들이 등장할 것인지 귀추가 주목된다. 또한 5주년 기념이벤트의 상세정보는 아래표를 참고하도록 하자. 입장료는 무료이다.

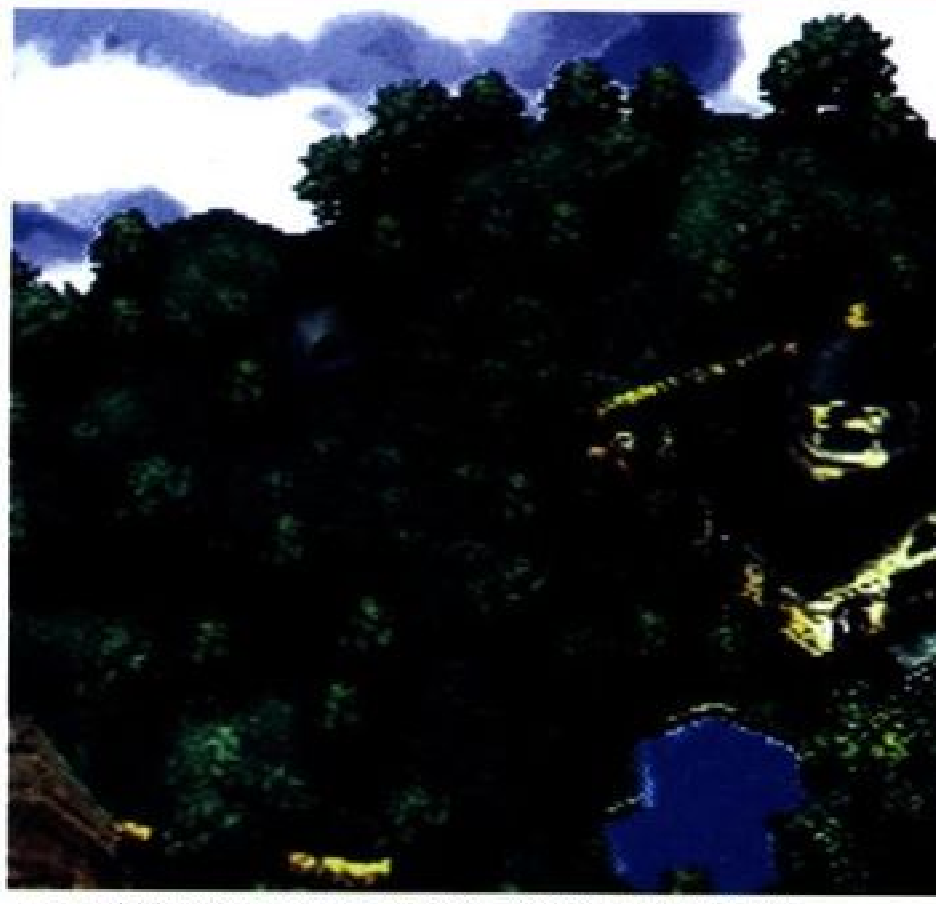


▲ 전작의 여주인공은 너무도 친숙한 후지사키 시오리, 가수로 데뷔, 음반을 내기도 했다



◀ 그동안 드라마 시리즈가 발매되기는 했지만, 팬들이 간절히 바라는 것은 「2」

개최 일시	8/6, 7 12:00~17:00 8/8 12:00~16:00
장소	신주쿠 스미토모 홀(지하 1F)
문의처	「두근두근 메모리얼」 문화제 사무국 TEL : (일본)03-3479-3044



▲ FF로 시작한 99년을 마무리 짓는데 가장 어울리는 작품이 아닐까? 연말이 아니라면 2000년을 시작하는 소프트가 되어도 좋을 듯

패러사이트 이브 2(?)

CREATOR DATA 미발표

가을 TGS에서 공개될까?

지난 5월 미국 로스엔젤레스에서 개최된 E3쇼, 그중에서도 스퀘어 부스에서는 무척 흥미로운 영상이 공개됐다. 「패러사이트 이브」의 주인공 아야를 닮은 여성이 화면에 등장한 것. 게다가 영상의 맨 뒷부분에는 'SHE'S BACK'이라는 자막이 담겨있었다. 이번 E3의 관심이 PS2로 집중되었던 점으로 미루어 볼 때, 이 영상은 스퀘어가 패러사이트 이브 2를 PS2로 내놓을 것임을 시사하는 것일 가능성이 높다. 스퀘어로부터 정식 발표가 있었던 것은 아니지만 마지막 부분의 자막으로 볼 때 속편의 발매는 거의 결정적인 것이라고 할 수 있으며, E3에서 미리 공개한 것은 해외시장을 겨냥한 사전 포석일 가능성이 높다. 일본에 공개되는 것은 가을 TGS(동경 게임쇼)일까?



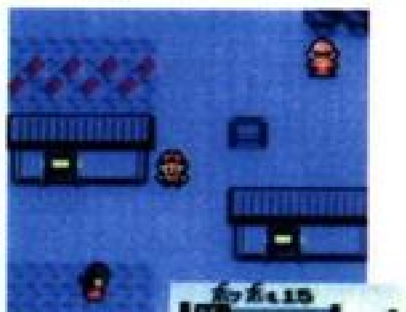
◀ E3에서 공개된 의문의 화면. 아무리 봐도 아야 블레어인데…

전작은 RPG였지만, 신작은 새로운 시스템으로 등장할 수도…▼



발매일 9월 초순으로 결정!!

전작이 발매지 4년만에 등장하는 「포켓 몬스터 금·은」의 발매일이 금년 9월 초순으로 결정되었다. 이 정보는 닌텐도사의 대(對)주주 결산보고에서 취체역 이마니시 씨가 언급한 내용에 따른 것이다. 발매직전(8월 27일~29일)에 개최되는 닌텐도 스페이스 월드에서는 한발 앞서 플레이할 수 있을지도….



▲ 이번엔 어떤 몬스터를 만날 수 있을까?



◀ 물론 GB컬러 대응. 몬스터들의 움직임도 한층 깔끔해진다

DATA

발매원	● 닌텐도
발매일	● 9월 초순 예정
가 격	● 3,800엔(세별)

RPG

포켓몬스터 금·은

GB

CREATOR DATA 개발●게임 프리크

초대형 프로모션의 발자취를 살펴본다



◀ 여름부터 가을까지는 TV, 잡지, 극장 광고 등을 통한 지속적인 홍보 전략을 전개할 듯

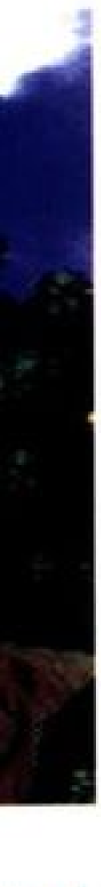
세가의 얼굴 스즈키 유가 만드는 초대작「센무」. PS의「FF」나「DQ」, N64의「젤다」가 그랬듯, DC 부흥의 열쇠를 쥔 작품으로 기대를 모으고있는 작품이기는 하지만 두 번이나 발매연기가 되는 동안 프로모션을 계속해서 벌이고 있다는 것은 게임계에서 보기 드문 막대한 규모의 홍보전이 아닐 수 없다. 이제까지의 상식을 깨는 것은 게임 내용뿐만이 아닌 듯하다.

DATA
발매원 ● 세가
발매일 ● 10월 28일 예정
가 격 ● 미정
ETC

DC 센무 1장 요코스카
CREATOR DATA P●스즈키유

● 현재까지 센무가 걸어온 길

10월 6일「뉴 챌린지 컨퍼런스 2」에서 프로젝트 버클리(가칭) 발표.
11월13일~12월 11일 일본내 각 역에 프로젝트 버클리의 포스터가 게재됨.
11월27일「버추어 파이터 3tb」에 스페셜 디스크 동봉. 정식 타이틀명이「센무」로 결정되다. 봄 발매예정.
12월20일~1월17일 제작기념 발표회가 일본 6대 도시에서 개최. 봄 발매예정.
2월 11일「클럽 세가 시부야」개장과 더불어 이벤트 개최.
2월 14일 네트워크를 통한 팬 서비스 개시.
3월 19일~21일 TGS '99 봄에 출전. 시리즈화 구상 발표. 제 1편인「센무 1장 요코스카」8월5일 발매예정.
5월1일~3일 네트워크 정글 Ⅱ「디지털 아일랜드」에 출전.
6월1일「뉴 챌린저 컨퍼런스 '99」에서 발매일을 10월 28일로 변경. 또한 DC 본체 가격인하일인 6월 24일부터 10월 27일까지 판매 촉진 캠페인「센무 삼매」실시를 발표.



연말 발매는 확정적? 그러나 아직은 불안한 요소가…



◀ 인원모집의 까닭은 그래픽의 3D화에 더 많은 인원이 필요하기 때문이라는 관점도. 그러나 과연?

팬이라면 누구나 기다리고 있을「드래곤 퀘스트Ⅶ」의 연내 발매. 그러나 최근 불안한 사건이 벌어졌다.「드래퀘」의 그래픽을 맡고 있는 알테비아차라는 회사가 몇몇 잡지에 구인 광고를 게재한 것이다. 이에 관해 '개발이 지연되고 있다' '최종 마무리를 위해' 등의 억측이 난무하고 있는 것이다. 현재까지 공개된 게임 관련 정보가 적은 것도 불안함을 고조시키는 요인으로 작용하고 있다.

그러나 에닉스의 사장 후쿠시키는 주주총회에서 "DQ는 연내 발표를 목표로 하고 있다"는 발언을 했고,「7」의 메인 프로그래머인 주식회사 '하트 비트'의 야마나(山名)도 본지 3월호 인터뷰 중 "가능하면 99년내에 꼭 완성시킬 생각입니다"라고 말한 바 있다. 연내발매를 하고자 한다면 충분히 연내발매가 가능한 것으로 보인다. 그러나「DQ급」의 초대작은 시장 밸런스를 깨뜨려 다른 소프트의 판매량을 격감시켜버리는 사태를 일으킬 수도 있다. 따라서 일부러 비수기로 발매를 조정할 가능성도 있다. 그렇다면 역시 내년 발매?

DATA
발매원 ● 에닉스
발매일 ● 미정
가 격 ● 미정
메모리 카드 ● 미정
RPG



이이기의 무대 중 일반에게 공개된 것은 그림에서 보이는 성 주변 마을 정도. 이제 슬슬 새로운 정보가 공개될 때가 된 듯 ▶

PS 드래곤 퀘스트 Ⅶ
CREATOR DATA SW,GD●호리이 유지 CD●토리야마 아키라 M●스기야마 코이치 PG●야마나 마나부 그래픽●마지마 신타로

파이널 판타지 Ⅸ

「FF Ⅸ」에 대한 정보가 디지큐브 홈페이지에 등록되면서 화제가 되고 있었는데, 이를 입증할만한 이야기가 스퀘어 주주총회 도중 불거져 나왔다. 스퀘어는 이번 분기 판매예정 소프트 개수를 '12타이틀, 670만개'로 예측했다. 이 발표를 들은 한 주주가 "이 수치는 FFⅧ 급의 소프트가 없다면 불가능한 것 아닙니까?"라는 질문을 던졌고, 스즈키 부사장은 "히든 카드가 있습니다"라는 답변을 한 것. 스퀘어가 밝힌 판매 예정량에는 PS2의 소프트가 포함되어 있지 않다. 그렇다면 FFⅧ일지도 모르는 '히든 카드'는 PS로 발매될 것이 확실하다. 그렇다면 발매시기는 과연?

철권 4

5월호의 인터뷰에서 남코의 컨슈머 사업본부장 하라구치가 "(PS2로) 꼭 만들 예정입니다"라고 밝힌「철권」의 속편. 대부분 PS2와 동시 발매되는 것을 기대하고 있다.

남코의 VS개발부 나카타니(철권 프로듀서)의 "철권3보다 뛰어난 작품을 만들려면 현재의 PS호환 기판을 가지고서는 힘들다. 더욱 뛰어난 성능의 하드웨어로 만들어야 하고, 그러기 위해서는 시간이 필요합니다"라는 이야기를 들어볼 때, 현재까지는 작업이 거의 진행되고 있지 않다는 것을 알 수 있다. PS2의 동시발매 타이틀로 기대를 모으고는 있지만, 현실적으로 어려울 수도?

SNK VS CAPCOM
CREATOR DATA 미공개

꿈의 대결은 일급 비밀?

타이틀 발표 이후 양사로부터 공개되는 정보가 거의 전무하다. 이러한 상황을 "유저의 기대를 부풀리려고 일부러 발매를 늦추고 있는 듯"(유통 관계자)라고 평하는 목소리도 들려온다.



종래의「~VS~」시리즈와 비슷한 시스템이 될 것인가?▶



SNK라면 역시 KOF 시리즈의 캐릭터들이 등장할 것이 확실시된다 ▶

DATA
발매원 ● 캡콤
등장시기 ● 미정
격투 ACT

스퀘어의 RPG ○○○?

「FF」,「SA · GA」,「성검」등, 자사의 간판 RPG를 PS로 속속 이식시킨 스퀘어. 그러나 스퀘어에는 이 밖에도 많은 빅 타이틀이 있다. 그 타이틀들의 속편은 과연 어떻게 될 것인가? 우리가 모르는 사이에 '모 RPG' 속편이 순조롭게 제작중이라고 하는데…. 그것은 과연 어떤 타이틀일까?

속편이 나오지 않은 RPG

라이브 어 라이브	94, 9, 2
크로노 트리거	95, 3, 11
바하무트 라군	96, 2, 9
트레져 헌터 G	96, 5, 24

Goods Information

TOY

R/C 강좌

SP3-마티즈



도로 주행용 R/C카로는 처음으로 국내 차량 모델이 등장했다. 이번에 아카데미에서 발매될 예정인(8월) 마티즈는 후륜구동이며 초보자도 다루기 쉽도록 90%가 미리 조립되어 있다. 또한 중급, 고급 사용자를 위한 옵션과 튜닝파트가 다양하게 갖추어져 있다. 따라서 차량을 주행하며 자기의 개성에 맞게 옵션, 튜닝파트를 교체함으로 실차와 같은 튜닝 느낌을 가질 수 있다.

문의처: (주)아카데미과학 080-969-7000

■ 특징

- 마티즈 바디, RS380 모터, 변속기 포함
- 전륜, 독립현가 장치
- 캐스터, 캠버각, 차고 등 조절 가능
- 손쉬운 정비 및 튠업
- 폭 : 173mm
- 90%조립 키트
- 볼디프 포함
- 실감나는 휠 및 실차와 동일한 무늬의 타이어
- 길이 : 320mm
- 높이 :130mm

POCKET MONSTERS'S GOODS

포켓몬스터빵



포켓몬스터를 소재로 한 먹거리가 (주)샤니를 통해 국내 보급된다. 처음 출시되는 제품은 '피카츄의 피카피카콘빵', '꼬부기의 울퉁불퉁소보루', '로켓단의 못말려쵸코롤' 등 7가지 제품이지만 향후 20여가지로 늘어날 예정이다.

한편 포켓몬스터빵에는 포켓몬스터 스티커가 동봉되어 있어 재미있는 모양의 스티커를 모을 수 있는 재미도 동시에 느낄 수 있다.

국내판매원 : (주)샤니

포켓몬 트레이딩 카드게임

포켓몬스터 트레이딩 카드 게임이 매직 더 게더링으로 유명한 (주)인터하비를 통해 국내 유통될 예정이다. 아직은 판권 등의 문제가 남아 있지만 (주)인터하비 측은 빠른 시일 내에 국내 유통할 것을 결정하고 적극적으로 추진하고 있는 상태. 다만 매직 더 게더링에 비해 로열티로 인한 가격 상승 요인으로 인해 소비자 가격이 조금 비싸다는 것이 단점이라면 단점.



PRODUCK

이것이 진정한 DC의 화질이다!

드림캐스트 VGA 박스

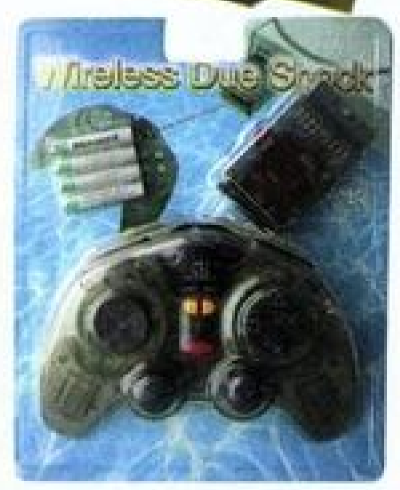


드림캐스트 게임을 고 선명도의 화질로 즐기고자 한다면 반드시 구입해야 하는 아이템. 일반 TV 모니터에는 S 단자로, PC 모니터에는 RGB 단자로 연결할 수 있게 해 주어, 보다 고화질의 드림캐스트용 게임을 즐길 수 있게 해 준다 일본 게임테크 제품.

문의처: 게임 본부 02)701-1667

앉아서도 OK! 누워서도 OK!

무선 듀얼쇼크 패드



PS용 무선 듀얼쇼크 패드가 등장했다. 최대 무선 거리는 20M까지 지원하며 동시에 강력한 진동기능이 지원된다. 사용방법은 기존의 무선 패드와 같은 형식으로 패드 삽입구에 무선 신호를 받는 키트를 연결하면 OK!

문의처: 게임 본부 02)701-1667

PS용 비행 시뮬레이션을 즐기고 계시다면…

프로 파일럿 스틱



「에이스 컴뱃3」를 비행 전용 스틱으로 즐겨보면 어떤 맛일까? 비행 시뮬레이션 게임만을 지원했던 기존의 비행 스틱과는 달리 스틱부를 두 가지로 나누어 모든 게임에 적용될 수 있도록 고안된 비행 시뮬레이션용 PS 스틱이 새로 나왔다. 듀얼쇼크 기능도 가지고 있으며 디지털과 아날로그 모드를 모두 지원한다.

문의처: 센추럴 써플라이 02)704-1515

이젠 진짜로 비디오 필요없어!

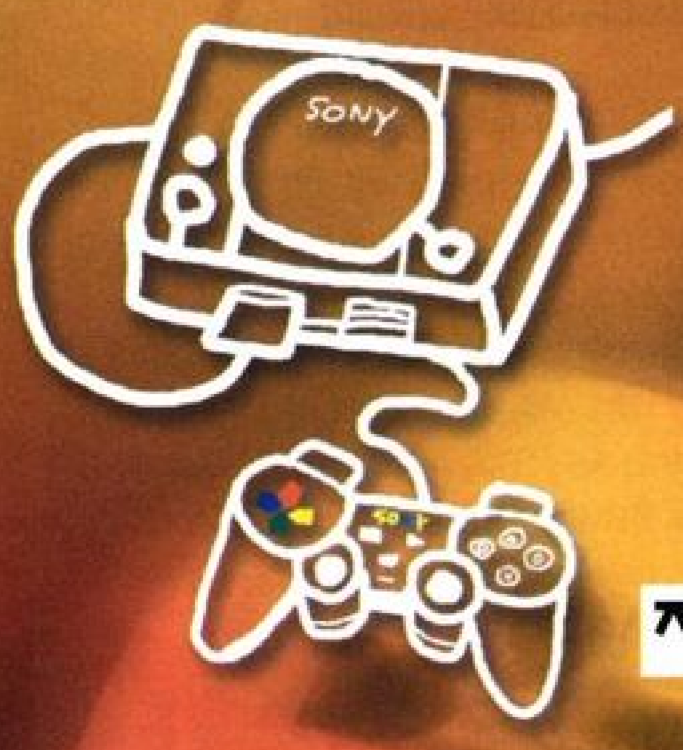
골드 가마스 무비카드 대응 리모트 컨트롤러



PS로 애니메이션이나 영화 등을 볼 수 있는 가마스 무비카드와 호환이 가능한, 편리한 기능의 리모컨이 등장했다. 사용방법은 무선 컨트롤러와 같이 패드 삽입구에 무선 신호를 받는 키트만 연결시키면 된다. 이제 이 세상에서 가장 편안한 자세로 영화를 감상할 일만 남았다.

문의처: 센추럴 써플라이 02)704-1515

우리도 할 수 있다!



[이성필 팀장]

지난달 일본 비디오 게임잡지에 재미있는 기사들이 게재되었다. 바로 PS용 창세기전에 대한 본격적인 자료가 공개되기 시작한 것. 일본 각 게임잡지들은 한국에서 온 초 대작이라며 「창세기전(일본 게임명 : 나이트 오브 제네시스)」의 기사를 꽤 비중있게 다루었다.

한편 이번에 PS용으로 제작되는 것은 「창세기전2」에 해당하는 작품으로 우리 나라에서는 이미 지난 96년에 발매된 것이다. 좀더 자세하게 말하자면 이미 약 3년에 가까운 세월이 지난 작품임에도 PS용으로 컨버전되는 것은 그 만큼 작품성을 인정받은 것이라고 생각할 수 있다.

일본의 대작 게임들만을 보면서 '우리는 언제 저런 게임을 만드나?' 하고 한숨짓던 때도 있었다. 하지만 분명한 것은 일본의 모든 게임들이 대작인 것은 아니라는 사실이다. 대부분 우리 나라 유저들이 알고 있는 게임들은 사전에 잡지나 인터넷 등의 매체를 통해 대작으로 분류되었던 것이 대부분이다. 바꾸어 말하면 일본에서도 수많은 졸작들이 탄생하고 곧 사라진다. 중요한 것은 또 다시 만든다는 점이다. 처음 「창세기전」이 국내에 처음 출시되었을 때 과연 이 작품이 PS로도 등장할 것이라는 것을 그 누가 알았겠는가?
우리도 한다면 할 수 있다.

랑그릿사 외전?

그로우 랜서



「랑그릿사」를 담당했던 캐리어 소프트와 우루시하라 사토시의 강력 콤비가 아틀라스와 손을 잡고 제작하게 되는 새로운 RPG가 발표되었다. 그 동안의 노하우를 바탕으로 신 요소를 추가하여 제작되고 있는 「그로우 랜서」의 가장 큰 특징이라면 바로 우루시하라 사토시의 매력적인 캐릭터 디자인. 근데 왠지 「랑그릿사 밀레니엄」보다 이쪽이 더 랑그릿사 같은 이유는?

장르	RPG
제작사	아틀라스
발매일	가을 발매 예정
발매가	미정

이번 작의 최대의 특징은 시나리오의 일부로서 발생하는 이벤트 전투에 드라마성과 전략성을 갖춘 '리얼타임 미션 클리어 시스템(RCM)'을 채용했다는 점이다. 이 시스템에 의해 단순히 적을 쓰러뜨리는 것뿐만 아니라 주변의 건물이나 사람에게 미치는 영향까지 고려해 싸우지 않으면 안되게 되었다. 또한 전투의 결과(플레이어의 행동)와 시나리오의 여기저기 깔린 복선이 얽혀 드라마성이 높은 스토리가 전개된다.

또한 미션을 클리어한 후 휴가(동료와의 친목을 높이는데 사용되는 것 같다)에 의해 우루시하라 사토시가 손수 그린 귀여운(미형의) 캐릭터들과의 즐거운 시간도 준비되어 있다. 그리고 시나리오 중의 행동과 휴가중의 행동이 전체적인 시나리오의 진행에 영향을 주게된다.

스토리

그대, 세계를 멸하는 어둠으로서 세계를 구하는 빛이 되리라

이 이야기의 주인공은 '세계를 구하는 빛'이나 '세계를 멸하는 어둠'이 될 것이라는 상반된 두 개의 예언을 받은 청년. 어머니 대신 그들 길러준 궁정마술사는 그 예언을 염려하여 그를 왕도의 안에서만 길러 왔다. 그러나 17세로 성장한 그는 감시역인 티비와 함께 처음으로 왕도의 밖으로 외출을 허락 받는다. 그는 곧 바로 꿈속에서 보았던 곳으로 향한다. 그곳에서 그를 기다리고 있는 사건이 발생하게 되고, 그는 이것이 예언된 2가지 운명의 시작이라고는 전혀 생각치 못하는데…



▲ 의문의 여성과의 만남이 과연 그에게 의미하는 것은?



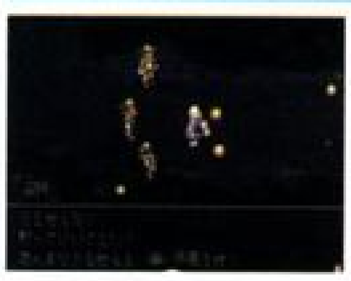
▲ 여러 가지 사건이 주인공에게 다가온다. 과연 주인공은 자신의 인생을 개척할 수 있을까?

게임의 흐름

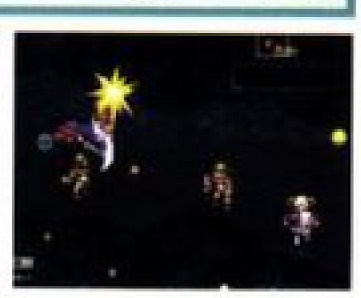
우선 이야기의 흐름을 파악하자. 주인공은 게임을 진행하며 여러 가지의 임무를 완수해야 한다. 보통 하나의 임무가 끝나기 전에 다른 임무가 주어지게 되므로 게임의 진행이 도중에 끊기지 않고 자연스럽게 진행된다. 그리고 임무종료시 '휴가'가 존재하는 것도 이번 작의 커다란 특징이다.

임무의 흐름





▲ 이러한 전투 필드에서



▲ 그대로 전투 에리어로 들어간다!!



◀ 전투시스템은 기본적으로 '공격', '마법' 등의 커맨드를 선택하는 타입이다

미션 클리어 후엔 휴가를 즐기자

'RPG에 휴가가 웬말이냐?' 라고 되묻는 독자들도 있겠지만 이것은 이번 작을 충분히 즐기기 위해서는 빼놓을 수 없는 요소이다. 이번 작에서는 '휴가' 중에 동료와 신뢰관계를 쌓을 수 있는 요소가 있어 그들과의 친목을 도모할 수 있다. 따라서 일반 대화는 물론이고 휴가중의 대화에서는 특히 신경을 써야할 것이다. 더욱이 사이가 좋아진 동료와의 특별한 이벤트도 기대할 수 있다. 혹시 각 캐릭터마다 별도의 엔딩이 있을지도….



▲ 물론 지금 소개한 캐릭터 이외에도 동료가 되는 캐릭터들이 다수 등장. 그들은 과연 어떤 휴가를 보낼지 벌써부터 기대된다

리얼타임 미션 클리어형의 전투 파트

종래의 RPG에서는 '이동'과 '전투'가 구분되어 있고, 이벤트 전투의 경우 스토리의 진행을 위해 쉽게 클리어할 수 있게 만들었었다. 하지만 「그로우 랜서」에서는 전투도 시나리오의 일부로서 존재한다. 따라서 모든 '전투화면'이 따로 변환되지 않고 시나리오의 진행에 맞게 전투 파트가 등장하기 때문에 현실세계에 가까운 리얼한 전투를 즐길 수 있다.

PLAYSTATION



▲ 평화로운 분위기의 거리나 마을도 한순간에 전장으로 변해버린다. 도망가지 못하고 혼란스러워 하는 마을 사람을 구조해가며 싸워 나가자

드라마틱한 이벤트가 논스톱으로 전개

필드 이동중, 전투중, 마을안, 성안 등 때와 장소를 가리지 않고 이벤트가 차례차례 발생하지만 이야기의 흐름은 끊기지 않고 진행되어 간다.

전투중에 자신의 동료가 적에게 당해 인질이 될 수도 있다. 설치된 함정을 피하는 것 뿐만아니라 함정을 해제하는 등 문제 해결의 방법은 한가지가 아니다. 물론 이런 상황에서의 플레이어 선택에 따라 스토리는 크게 변화한다.



▶ 언제 어디서나 돌발적으로 이벤트가 발생된다

매력적인 등장 캐릭터

「그로우 랜서」의 캐릭터 디자인을 담당한 사람은 판타지 캐릭터에 있어 타의 추종을 불허하는 인기 작가 우루시하라 사토시. 이번에도 매력적인 캐릭터가 다수 등장하고 있다. 내친김에 특별 게스트로 랑그릿사 시리즈의 캐릭터가 등장한다면 좋겠는데….



▲ 매력적인 캐릭터도 다수 등장한다

손수 그려진 배경세계

마을이나 가도 등을 모두 같은 스케일로 표현하여 더욱 게임세계에 몰입할 수 있게 되었다. 물론 테이블이나 작은 소도구 등의 세밀한 곳까지 리얼하게 재현되어 있다. 모험의 기분을 만끽할 수 있게 만든 제작사의 노력에 감탄하지 않을 수 없다.



◀ 기존의 RPG에 비해 보다 섬세해진 배경으로 더욱 몰입하기 쉬워졌다

등장캐릭터 소개



주인공

로란디아 왕국의 궁정마술사 산드라에 의해 길러진 고아. 예언에 의하면 '세계를 구하는 빛'이나 '세계를 멸하는 어둠'이란 극단적인 운명이 암시되어 있다. 그를 길러준 산드라는 그의 상반되는 2개의 예언을 염려해 성안에서만 생활하게 했지만 그의 꿈속에서는 언제나 한번도 본 적 없는 바깥 세계와 자신도 모르는 사건들이 펼쳐진다



티피

마술사 산드라가 주인공의 감시역으로 만들어낸 요정형 마도생명. 요정이라 신장은 15cm 정도로 체구는 작지만 먹는 것을 아주 좋아한다. 성격은 활발하고 책임감이 강하지만 주인공에게는 말버릇이 나쁘고 주인공이 이상한 행동을 하려고 하면 필살기인 '티피짱 킥'을 선사해준다



루이세

주인공의 의동생으로 마술사 산드라의 친딸이다. 루이세도 산드라와 마찬가지로 강력한 마법의 소질을 가지고 있으며 현재는 대륙의 영재들만이 모여있는 마법학원에 다니고 있다. 자신이 모르는 사람에게는 조금 쑥스러워 하는 면이 있지만 본래의 성격은 온순하고 자상한 마음을 가지고 있다



카렌

제노스의 동생. 약초에 관한 지식이 풍부하고 거칠은 성격의 제노스와 달리 자상한 성격. 자신을 위해 위험을 무릅쓰고 용병을 계속하고 있는 제노스를 언제나 걱정하고 있다. 어느 날 숲에서 도적에게 습격받고 있을 때, 주인공이 도와주는 것을 계기로 주인공과 만나게 된다



워레스

고독한 여행을 계속하는 실력파 용병. 젊었을 때부터 용병으로 살아온 그는 18년전의 사건으로 행방불명된 대장을 계속 찾아 헤매고 있다. 2년전 의문의 남자에게 양쪽 눈과 오른팔을 잃게 되었다. 산드라가 만든 의눈을 주인공이 그에게 전해주는 것을 계기로 그는 다시 전장 속으로 돌아오게 된다



미샤

루이세와 함께 마법학원에 다니는 소녀. 수다장이에다 망상벽까지 있지만 아무튼 밝고 건강한 성격이 그녀의 장점. 그로시안의 루이세와는 둘도 없이 친한 친구로 상당한 열등생이지만 학원장이 신분을 보증해준 덕분으로 겨우 학원에 다니고 있다



제노스

로란디아 왕국의 남부에 있는 투기장 마을 '그란실' 출신의 용병전사. 마을에서도 알아주는 실력파로 이번 대회에서도 우승을 노리고 있다. 긴 세월 용병을 해와서인지 어딘지 무거운 인상을 줄 때가 많다. 현재도 동생인 카렌과 함께 살기 위해 용병으로 생계를 유지하고 있다



의문의 검사 쥴리안

몇 번인가 주인공 앞에 모습을 나타내는 의문의 검사 쥴리안. 그녀의 정체는 아직까지 불명이지만 검 실력은 초일류. 산적에게서 마을을 구해주는 등 악인은 아닌 것 같다. 하지만 과연 그의 정체는? 무언가 깊은 고뇌를 가지고 있는 것 같다

계속되는 스퀘어의 독주

베이그랜트 스토리

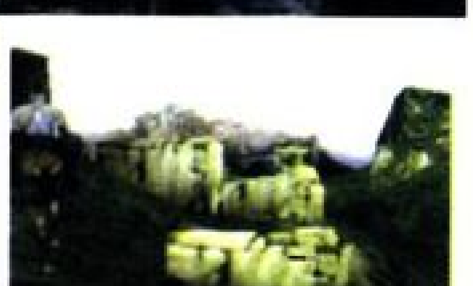


「FFT」와 「택틱스 오우거」를 탄생시킨 마츠노 야스미가 참가하는 최신작이 발표되었다. 하지만 놀랍게도 그 정체는 RPG의 요소를 담은 어드벤처. 이미 「레이싱 라군」으로 레이싱 RPG라는 새로운 장르를 개척한(성공여부를 떠나서) 스퀘어의 두 번째 시도. 과연 이번엔 제대로 된 게임이 나올 수 있을지….

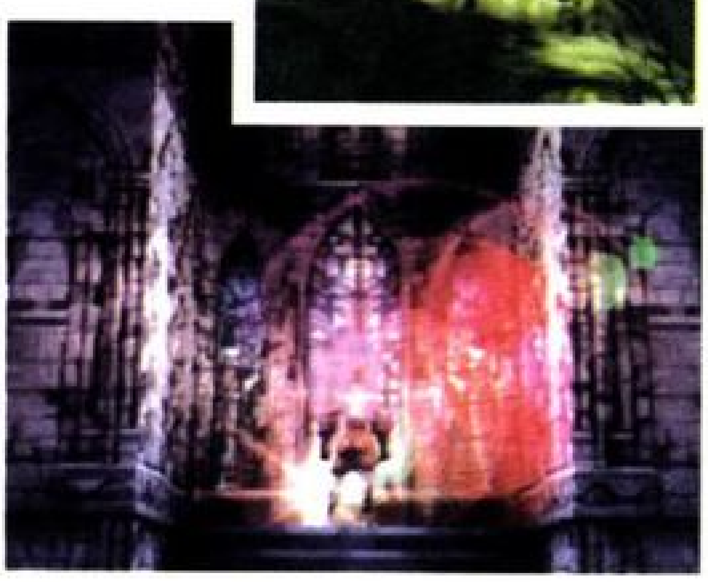
장르	어드벤처
제작사	스퀘어
발매일	겨울 예정
발매가	미정

「베이그랜트」란 '방랑자'라는 의미. 자신이 있어야 할 곳을 찾아 세계를 떠도는 자들의 이야기. 그것이 스퀘어가 내놓는 전혀 새로운 어드벤처 「베이그랜트 스토리」이다. 플레이어는 3D 폴리곤으로 펼쳐지는 장대한 무대에서 사건(?)의 진상을 뒤쫓게 된다.





그래픽의 퀄리티는 높다



스토리

종교집단 메렌칸프가 일으킨 중신 발드루바 공작저택 점거사건. 중범죄 처리반(리스크 브레이커)에 의한 활약에 의해 사건은 일단 해결되지만 앞잡이인 시드니는 행방불명이 된다. 그리고 일 주일 후 사건진압에 참가한 중범죄자 처리반의 아슐레이에 의해 발드루바 공작이 살해된다. 그후 도망자로서의 삶을 걷게되는 아슐레이. 과연 발드루바 공작 살해사건의 진상은…?

시스템

기본적으로는 어드벤처이면서 RPG의 특징도 겸비하고 있는 「베이그랜트 스토리」. 아직까지도 의문에 쌓인 부분은 많지만 그 구체적인 시스템의 일부를 소개하겠다.

3D로 그려진 필드



▲ 폴리곤이면서도 마치 한 장의 그림같은 느낌이 든다

게임은 공개된 스크린 샷과 같이 3D필드에서 전개된다. PS의 한계점이라고도 할 수 있는 압도적으로 아름다운 그래픽이 전부 리얼타임으로 표시된다는 사실에 놀라지 않을 수 없다. 또한 리얼타임이기 때문에 가능한, 자유로운 시점변화와 이벤트나 전투의 화면 전환없는 부드러운 전개. 3D공간상에서 마치 살아있는 듯이 움직여 주는 캐릭터들은 PS의 새로운 가능성을 제시해준다.

■ 의문에 가득찬 필드

아슐레이를 기다리는 것은 몬스터와의 싸움뿐만이 아니다. 3D풀 폴리곤으로 그려진 필드맵 자체도 어떤 때에는 플레이어를 가로막는 벽이 되기도 한다. 던전 내에 설치된 퍼즐적인 의문을 해결하는 것도 이 게임의 커다란 매력중 하나이다.





PLAYSTATION





던전 내의 많은 의문들, 주위의 모든 장비와 도구를 이용하여 이것을 풀어나가는 것도 하나의 재미

전략성이 요구되는 배틀신

아슐레이가 필드맵을 이동할 때 적 몬스터와 만나게 되면 그때까지 리얼타임으로 흐르고 있던 시간이 일단 정지하고, 그 장소가 그대로 전장이 된다. 배틀 자체는 공격, 마법, 아이템 등의 커맨드를 선택해 하나하나 입력해 가는 스타일. 하지만 액션적인 요소는 거의 없고 오히려 RPG나 시뮬레이션에 가까운 전투가 전개된다. 더욱이 부위 파라미터와 무기의 성장, 무기를 구성하는 3종류의 파츠라고 하는 독자적인 시스템에 의해 전투는 보다 전략적으로 전개될 예정이다.



■ 배틀 게

◀ 이동 중에 적과 만나도 별도의 화면전환없이 전투로…

이지가 의미하는 것

게이지 중에는 WT란 표시의 게이지가 있다. 일단 파라미터 이름에서 상상할 수 있는 것과 같이 이동할 수 있는 FFT란 이미지의 배틀 시스템이다.



▲ 액션 요소를 포함한 전략성 높은 배틀. 적에게 공격할 틈을 주지 말자!

무기작성 시스템!

이 게임에서는 '블레이드', '그립', '비석' 등의 3개 파츠를 조합하는 것으로 다채로운 무기를 만들어 낼 수 있다. 그리고 만든 무기는 사용할수록 점점 단련되어 가고 그 과정에서 여러 가지 타입의 무기로 변화되어 간다. 게다가 같은 속성이나 종족의 몬스터를 계속 쓰러트리면 그 속성이나 종족에 대해 특별한 힘을 가지게 된다. 자신만의 무기를 만들어 싸워 나갈수 있는 시스템이다.



어떠한 강적이라도 그것에 대응하는 무기를 만든다면 유리하게 싸울 수 있다

적의 약점을 파악하라!

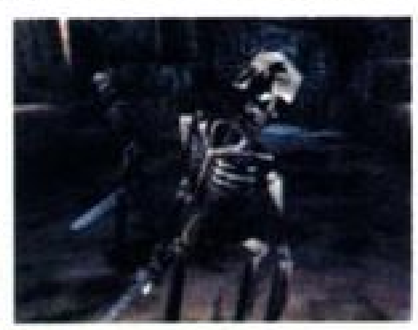
아슐레이 그리고 몬스터 등의 적은 신체 부위에 각각 독립되는 파라미터를 가지고 있다. 전투 중에 데미지가 쌓여 가면 그 부위를 사용할 수 없게 되기도 하고, 회복하지 않으면 '무기를 사용할 수 없다', '방어불능이 된다', '이동 속도가 떨어진다' 등의 이상증세를 보이게 된다. 따라서 적의 약한 부위, 또는 약해져 있는 부분을 집중적으로 공격하는 것이 가장 기본적인 전술이라고 할 수 있다.



◀ 아무리 강한 적이라도 약점을 파악하면 쉽게 이길 수 있다

전설의 비룡 등장!

'공작 저택 점거사건 당시의 몇 안되는 목격자의 증언 중에 공통된, 재미있는 정보가 있어 덧붙여 둔다. 그것은 「떠들석한 와중에 드래곤과 비슷한 몬스터를 봤다」라는 것이다. 하지만 몬스터나 마법 등과 같은 것은 2,000년 이전에 존재했다고 전해지는 전설에 불과한 것이다.' (VKP 「그레이랜드 사건에 관계된 조사서」 제 1장에서 발췌)





전설 속에나 등장하던 드래곤이 나타났다

■ VKP

바렌디아 안보 유지 기사단(Valendia knights of the peace)의 약칭. 바렌디아 국 의회 직속이며, 가끔 초법규적 행동을 취한다. 직무내용에 의해 몇 개의 반으로 나뉘어 진다. 아슐레이는 이 VKP의 중범죄자 처리반(아래참조)에 소속되어 있다.

■ 리스크 브레이커

VKP의 중범죄자 처리반과 그곳에 소속된 자의 통칭. 이 중범죄 처리반은 치안유지를 극도로 위협하는 중범죄자 또는 국가기밀에 관련되는 중요사건의 처리에 있어 주로 신체적 위험에 처해있는 전투를 동반하는 임무를 수행하는 무장집단이다. '발드루바 공작저택 점거사건'에 있어서도 그 진압을 위해 리스크 브레이커인 아슐레이가 단신 파견되었다.

등장 인물



아슐레이 · 라이엇

이 게임의 주인공으로, VKP에 소속되어 있는 리스크 브레이커의 한 사람. 과거에 일어난 사건으로 처자를 잃은 이래 항상 위험을 동반하는 이 직업에 몸을 담고 있다. 어떤 상황에서도 냉정하게 대처할 수 있는 판단 능력을 가지고 수많은 사건을 해결해 왔다. 하지만 현재 발드루바 공작을 살해하고, 행방불명이 되었다.



시드니 · 로스타롯트

본명, 연령은 불명. 스스로 '시드니 로스타롯트'라는 가명을 쓰고 있다. 종교집단 메렌칸프의 주제자이며 종말론을 논하는 자칭 예언자이다. 그가 가진 신비한 힘에 따라붙는 소문과 강렬한 카리스마에 매혹돼 입신하는 신자가 끊이지 않는다. 공작 저택 점거사건 이후 행방을 감추고 있다.

스퀘어 대박 예고 NO.1!

크로노 크로스



슈퍼 패미콤의 명작RPG 「크로노 트리거」의 속편에 대해서는 이미 많은 소문이 돌고 있었지만 언제나 침묵을 지키고 있던 스퀘어가 드디어 기나긴 침묵을 깨고 「크로노 크로스」를 발표했다. 여기서는 얼마 전 발매된 「성검전설 LEGEND OF MANA」에 동봉된 체험판을 중심으로 게임의 기본 시스템 등을 살펴보기로 한다.

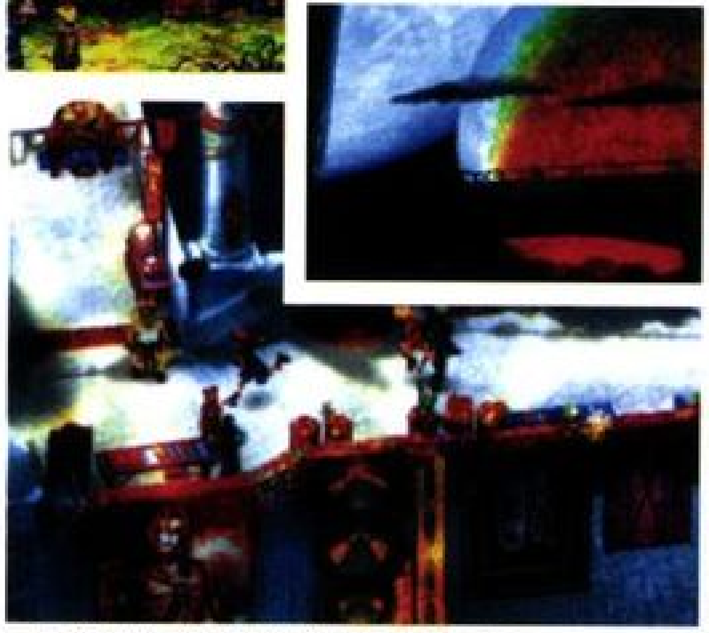
장르	RPG
제작사	스퀘어
발매일	겨울 발매 예정
발매가	미정

95년에 발매되어, 그 장대한 스토리와 매력적인 캐릭터로 인해 엄청난 인기를 받았던 「크로노 트리거」. 4년 정도의 시간이 지난 지금 드디어 속편에 해당하는 최신작 「크로노 트리거」가 모습을 드러내었다! 치밀하게 구축된 세계를 여행하는 개성 넘치는 캐릭터와 서정적인 대사가 다시 한번 유저들을 즐겁게 만들어 줄 것이다.



◀ 그래픽의 퀄리티는 역시 스퀘어란 말이 나오게 한다

거대한 달이 떠있는 공간. 셀쥬의 여행은 꽤 길어질 것 같다▼



▲ 이 마을에서는 과연 어떤 만남이 셀쥬를 맞이할 것인가?

배틀 시스템

전작과 마찬가지로 맵 상에서 보이는 적과 접촉하게 되면 전투에 들어간다. 즉 적을 피할 수만 있다면 필요없는 전투는 모두 피해갈 수 있는 것이다. 또한 보스와의 전투에서 이기면 능력치가 대폭적으로 상승한다. 그리고 적이 행동하지 않는 사이에는 파티 캐릭터 모두에게 커맨드 입력이 가능한 시스템이 채용되어 자신의 턴이 돌아올 때까지 가만히 기다리고 있을 필요가 없어진 것이다. 바로 이 '크로스 · 시퀀스 · 배틀'이란 시스템에 의해 현장감 넘치는 전투를 즐길 수 있게 된 것이다.

■ 다채로운 엘리먼트

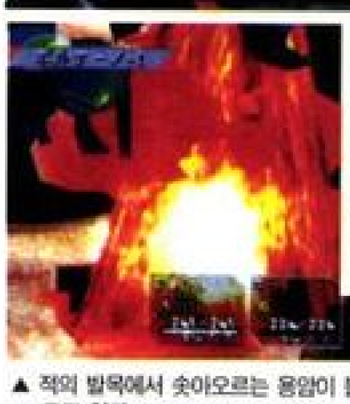
「크로노 크로스」의 전투를 더욱 즐겁게 해주는 것이 바로 '엘리먼트'. '엘리먼트'는 조합에 따라 전투시에 마법이나 검술 등 다채로운 공격을 발동할 수 있게 해주는 것이다. 다만 '엘리먼트'를 사용할 때에는 사전에 메뉴화면에서 어느 것을 사용할 지를 선택하고, 배치에도 신경을 써둘 필요가 있다. 발동시의 그래픽은 박력만점! Ⓟ



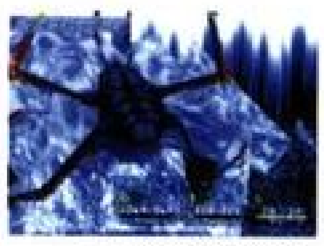
▲ 우선은 직접 공격을 반복하여 파워 레벨이란 게이지를 채워간다



◀ 그리고 조합한 엘리먼트를 발동한다



▲ 적의 발목에서 솟아오르는 용암이 불타오르고 있다



▲ 이것이 '아이스 빽'이라는 엘리먼트 기술. 화려한 연출이 돋보인다

등장 캐릭터 소개



남쪽의 바다가 어울리는
셀쥬

이 이야기의 주인공. 남국의 분위기가 물씬 풍기는 다도해에 사는 마음 착한 소년. 손에 든 무기는 시스 워로라 불리는 노(배를 타는 소년이라는 의미인가?)



지기 싫어하는
키드

셀쥬를 모험의 세계로 이끄는 오기의 소녀. 애용하는 단검을 항상 몸에 장비하고 있으며 야마네코의 목숨을 노리고 있다



적인가 마군인가?
야마네코

고양이과의 아인류(亞人類)로 키드의 숙적이다. 성격은 매우 냉혹하고 잔인하여 항상 여러 가지 음모를 꾸미고 있다. 셀쥬와도 뭔가 인연이 있는 것 같은데…

PLAYSTATION

카니지 하트 시리즈, 최신판 등장!

제우스 Ⅱ -Carnage Heart-



자기가 생각했던 사고루틴 프로그램으로 로봇을 조작하고, 그것을 운용하여 전쟁을 치르게 되는 전략 시뮬레이션 게임 「제우스Ⅱ -Carnage Heart-」. 전략 게임으로 밤을 지새던 전략 유저들이여, 이제 곧 잠못드는 밤이 찾아온다.

장르	시뮬레이션
제작사	아트딩크
발매일	10월 예정
발매가	6,800엔

유니트의 몸체와 무기, 장갑 등의 모든 부품을 조합해 'OKE'라고 불리는 로봇을 만들어 그것으로 전투에 임하게 되는 「제우스」의 속편이 드디어 등장! 이번에 공개된 최신작은 전작으로부터 약 6년 후의 세계를 무대로 하게 된다. 따라서 더욱 발전된 형태의 'OKE'들이 출현하는 것은 당연?



이런 'OKE'들이 등장!



◀OKE의 설계 화면

새로운 OKE는 모두 7종!

「제우스Ⅱ」에서는 전작에 등장했던 22개의 'OKE'에 새로운 타입의 OKE가 7종 추가될 예정이다. 일단은 현재 그래픽이 공개된 호비형 OKE와 2족형 OKE를 공개하도록 한다. 호비형 OKE는 이동 속도가 빠르며, 화력도 충실한 편이지만 탄에 맞으면 기체 자체가 흔들거리는 것이 가장 큰 약점. 그리고 2족형은 사람과 같이 2발로 움직이는 OKE를 말하며 생김새대로 이동이 약간 불안정하지만 민첩한 행동이 가능하다.



▲ 거의 사람의 형태를 한 2족형 OKE '네그로니'



▲ 2족형 OKE '트링커'



▶ 호비형 OKE '아누비어스'

전술성 강화!

「제우스Ⅱ」에서는 전술적인 면에서도 변화가 있다. 전작에서는 유니트의 이동시 맵상의 계곡이나 산은 어떤 OKE도 넘을 수가 없었다. 하지만 이번 시리즈에서는 일부 유니트에 한해 이동이 가능하게 된 것이다.



▲ 비행형 OKE는 어디는 OK!



▼ OKE가 자기의 명령대로 움직일 때의 쾌감이란!





◀▲ 3D로 처리된 전투 신

「제우스Ⅱ」의 신 시스템 점검

속편이라면 역시 전작과의 차이점이 가장 큰 이슈가 된다. 이번에는 「제우스Ⅱ」에 등장하게 될 새로운 'OKE'들과 신 시스템에 대해 점검해 보고자 한다.



등장 캐릭터 소개

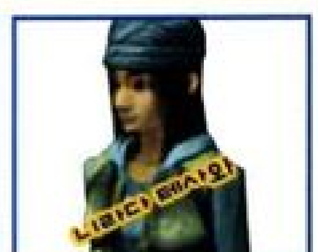
이번 호에는 우선 주인공인 '그라함'을 비롯한 주요 인물 3인의 데이터를 공개한다. 물론 이외에도 많은 매력적인 캐릭터들이 등장하며, 성우의 기용에도 만전을 기했다고는 하나 일단 이 3명의 그래픽으로 그 분위기나마 맛보도록 하자.



「제우스Ⅱ」의 주인공인 그라함은 12살 때 [illegible]



2180년에 태어나 현재 24세. 스튜어트 가문의 딸로 태어났다는 이유만으로 영재교육을 받으며 현재에 이르고 있다

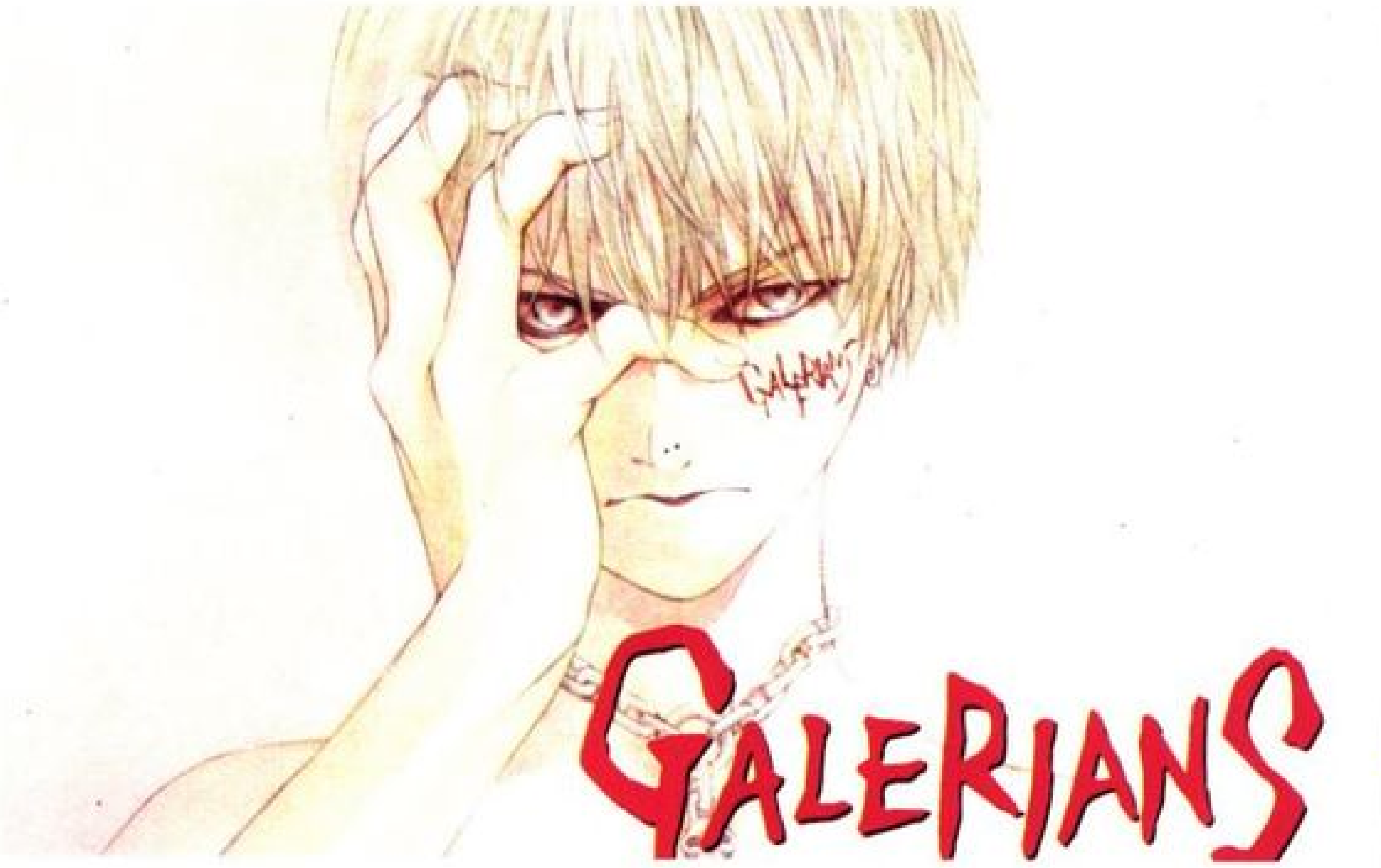


나리디가 4살 되던 때, 부모가 이혼하여 오히 온도는 이버지에 의해 그리고 나리디는 어머니에 의해 키워지게 된다

© ARTDINK

당신이 미지의 병원에서 깨어났다면…

갈레리언즈



정신이 돌아오기는 했지만, 기억마저 잃어버린 상태에, 더구나 깨어난 곳이 홀로 남겨진 병실. 뭔가 더위가 싸악 가시는 설정의 액션 게임이 이제 곧 우리에게로 다가온다. 조금은 엽기적인 분위기이지만 여름이라면 역시 이런 호러 게임이 제격이다.

장르	액션
제작사	아스키
발매일	8월 26일
발매가	6,800엔

주인공 리온은 일단 정신을 차린 후 우연한 계기로 자기가 초능력을 가지고 있음을 깨닫게 된다. 다만 초능력을 사용하기 위해서는 자기의 몸에 어떤 약을 주입시켜야 한다는 설정. 조금은 과격한 내용의 이 게임은 총 4개의 스테이지로 구성되어 있으며 이번에는 그 초반 내용을 조금 알아 보기로 한다.


◀ 몽롱한 상태에서 리온은 거대한 주사기에 의해 어떤 약이 주입되는 것을 느낀다

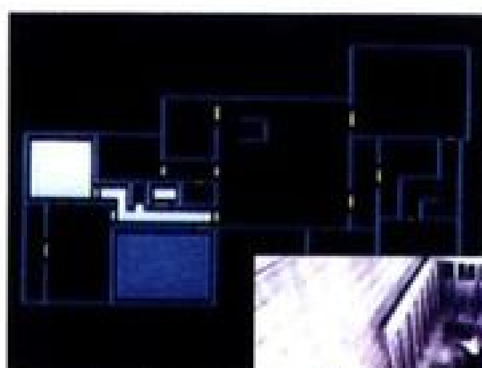
릴리아를 구하자

병원 1층에서 눈을 뜬 주인공은 무의식 중에 초능력을 사용하여 병실에서 빠져 나오게 된다. 기억을 잃어버린 그는 자기 자신과 이 게임의 히로인 '릴리아'를 찾아 병원을 헤매이게 된다.


이 게임의 히로인 '릴리아'

우선 방을 조사하고 길을 찾는 것이 기본!

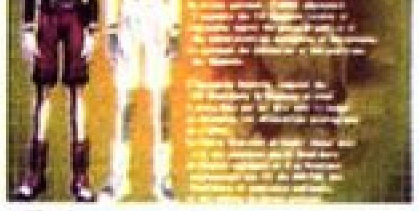
대부분의 액션 게임이 그렇듯이 일단 맵을 통해 자신이 가보지 못한 방을 찾아 가보면서 게임을 진행시키는 것이 기본이다. 역시 다른 게임과 마찬가지로 잠겨진 방은 어딘가에 열쇠나 제어 스위치가 있을 것이다.


◀ 일단은 맵을 통해 목표를 정한다

▼ 병원에서는 15층에서 13층까지 맵을 조사하며 진행하게 된다



▼ 리온에 관한 자료를 찾을 수도…



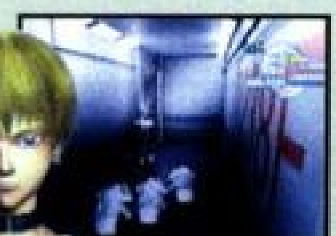
▼ 아이템을 찾는 것도 중요!





초능력을 사용할 수 있는 약은 바로 이것!

이번에는 이 게임에서 매우 중요한 역할을 하게 될 초능력과 관계된 '약'들을 일부 소개한다.



넬콘(NALCON)
이 약을 투여하게 되면 정신을 집중시켜 강력한 파동으로 상대를 공격할 수 있게 된다.



멜라트로핀(MELATROPIN)
컴퓨터의 데이터나 물체의 잔류사념을 읽을 수 있게 되는 약이다. 따라서 게임에 도움이 되는 힌트를 얻을 수도 있다.

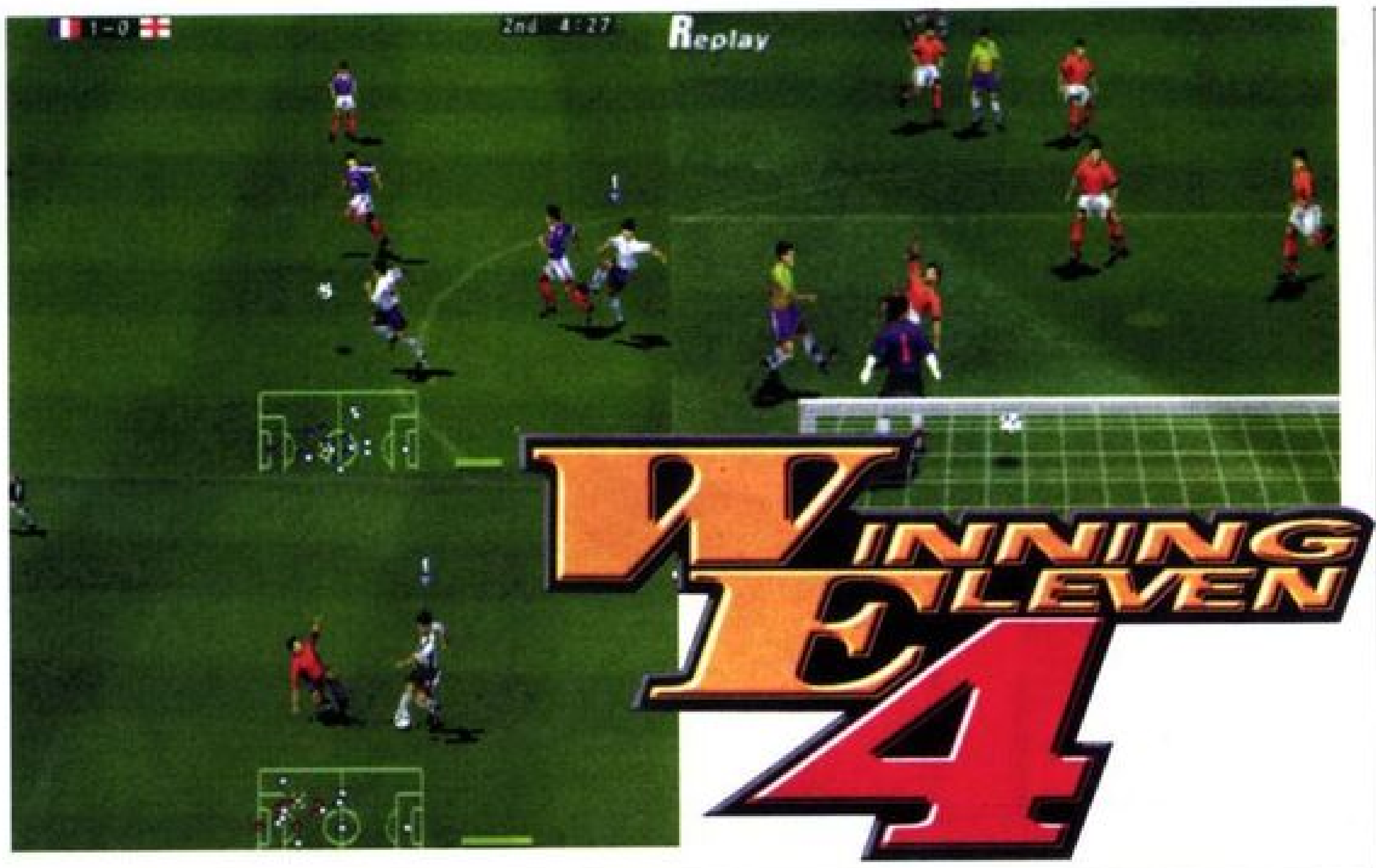
레드(RED)
대상물을 분자레벨로 고속진동시켜 결국에는 마찰열에 의한 발화가 가능해지는 약. 상대는 화염에 휩싸이는 동시에 움직일 수 없게 되므로 상대를 정지시키는 역할도 겸하게 된다.

디-펠론(D-FELON)
상대 주변의 일정범위에 반중력장을 형성시킬 수 있게 되는 약. 물론 그 범위 내에는 보이지않는 장벽이 발생하기 때문에 상대는 그 안에 갇혀 버리게 된다.

PLAYSTATION

위닝의 열풍은 계속된다

위닝 일레븐4



축구게임 팬이라면 모두 알고 있는 그 이름, 대망의 「실황 축구」 시리즈의 최신작이 최신 데이터와 신 모드를 가지고 돌아온다. 과연 전작의 명성을 지키며 축구 팬들을 다시 한번 열광시킬 수 있을지 코나미를 믿으며 즐거운 마음으로 9월 9일을 기다려보자.

장르	스포츠
제작사	코나미
발매일	9월 9일
발매가	5,800엔

98년 프랑스 월드컵을 무대로 한 전작이 발매된 지 반년 이상 지났지만 아직까지도 축구의 열기는 전혀 식지 않고 있다. 이번 「4」에서는 계속해서 변화하는 세계 축구계의 움직임을 완전히 분석하여 각 선수들의 최신 데이터를 사용하고 있다. 또한 데이터 뿐만 아니라 선수의 액션도 다시 모션캡처하여 새로운 분위기로 거듭나고 있다.

액션 패턴도 전작보다 약 2배 정도 증가. 더욱이 시스템 면에서는 포메이션 에디트 기능과 자신이 좋아하는 선수의 리플레이를 메모리 카드에 보존할 수 있는 기능도 추가하여 축구 게임 매니아들을 더욱 설레게 만들고 있다.



◀ 해상도가 높아지고 현장감도 대폭 파워 업 되었다



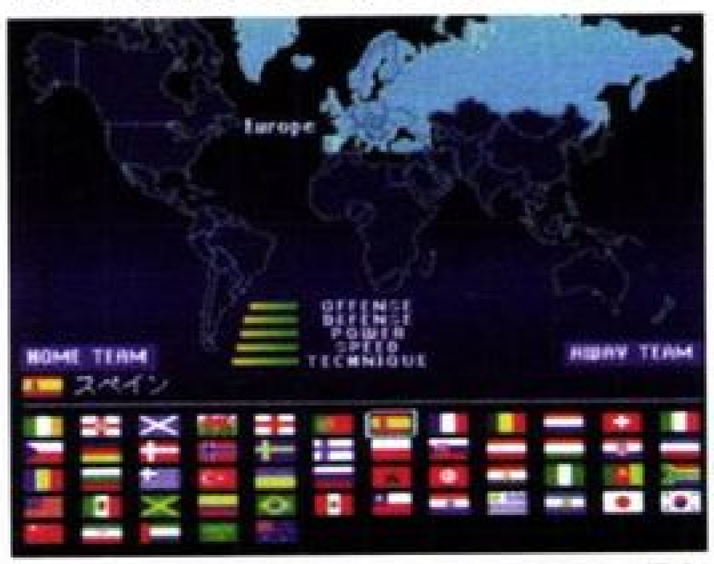
▲ 그래픽이 좋아진 것을 확실히 알 수 있다



포메이션의 에디트에 의한 보다 세밀한 전술이 승부의 열쇠! ▶

총 53개국이 격전에 참가

전작에서는 월드컵 출전국을 중심으로 한 40개국이 등록돼 있었지만, 「4」에서는 그보다 13개국이 많은 53개 국가가 활약하게 된다. 한편 이번에 새롭게 추가된 국가 중 스위스와 우크라이나 등 막강한 전력의 국가도 다수 포함되어 있다. 물론 일본 대표는 실명으로 등장한다.



▲ 53개국이라는 엄청난 수의 나라들이 등장. 모든 팀을 파악하기도 힘들다

자신만의 선수를 만들자

전작에서는 등록된 선수의 이름을 변경하는 것만이 가능했던 에디트 모드가 이번 「4」에서는 진정한 자신만의 오리지널 선수를 만들 수 있게 더욱 파워 업 되었다. 얼굴이나 피부색 등 외견에서부터 선수의 세밀한 능력까지 설정하여 각국의 대표팀에 등록할 수 있다. 물론 이름이나 등번호 만을 변경하는 것도 가능하다.



▲ 등번호 만을 에디트 할 수도 있다



자기만의 선수를 만들 수 있다 ▶

다채로운 모드로 축구의 재미를 만끽!

모드의 수는 전작과 같은 7종류. 하지만 PK전 등이 매치(MATCH) 모드에 포함되어 버렸기 때문에 실제적인 모드 수는 증가한 것이다. 또한 아직 밝혀지지 않은 숨겨진 모드가 준비되어 있다고 한다(혹시 석세스 모드?). Ⓟ

선택할 수 있는 모드는 7종류

MATCH	1시합 만을 즐기는 연습경기. PK전이나 올스타 전도 즐길 수 있다.
LEAGUE	53개국 중에서 좋아하는 6팀을 선택해 리그전을 즐길 수 있는 모드.
CUP	전작과 마찬가지로, 코나미컵, 아시아컵 등 6종류의 컵에서 우승을 노릴 수 있다.
MASTER	세계의 강호 16개의 클럽팀으로 구성된 리그전과 팀의 구성이 가능한 모드
TRAINNING	적선수가 필드에 없는 상태에서 여러 가지 테크닉을 연습할 수 있는 모드.
GAME OPTION	키설정, 음성의 유무 등의 설정이 가능. 선수 에디트도 여기서 가능하다.
???	자세한 것은 불명이지만 또 하나의 모드가 추가될 예정이다. 제발 석세스 모드이길….

한국엔 「날아라 슈퍼보드」가 있고, 일본엔…

서유기



남녀노소를 불문하고 폭 넓은 세대가 읽고 즐기는 「서유기」. 수많은 시뮬레이션 게임을 탄생시킨 코에이가 독자적인 스토리를 가미시킨 새로운 「서유기」를 게임으로 재 탄생시킬 예정이다. 물론 이것은 「슈퍼보드」도, 「드래곤볼」도 아닌 제목그대로 「서유기」인 것이다.

장르	S·RPG
제작사	코에이
발매일	가을 발매예정
발매가	6,800엔

코에이의 「봉신연의」에 이어 계속되는 중국의 전기를 모티브로한 시뮬레이션RPG 제 2탄! 그 이름은 바로 「서유기」. 중국의 삼대전기중 하나인 서유기를 베이스로한 오리지널 스토리가 전개된다. 플레이어는 삼장법사가 되어 손오공과 저팔계를 이끌고 천축으로의 길을 향하게 된다. 야마다 아키히로(山田章博)의 디자인으로 탄생된 매력적인 캐릭터들이 당신의 모험을 화려하게 장식해줄 것이다.


▲ 삼장법사가 봉인을 풀어준 것을 인연으로 삼장법사와 동행하는 손오공

'오행사상'을 채택한 전투

이것은 「봉신연의」에 채용되었던 시스템과 비슷한 것으로, 간단히 설명하면 오행속성(五行屬性)이라고 하는 중국의 오행사상(五行思想)을 모티브로 한 상관관계이다. 각 유니트는 목(木), 화(火), 토(土), 금(金), 수(水)의 어느 것인가에 속해있다. 예를 들면 불은 금에는 강하지만 물에는 약하거나 하는 등 강략 관계가 설정되어있다. 그밖에, 권물(眷物)을 장비해서 사용하는 술이나 캐릭터 속성에 따라 변화하는 「술카스터마이즈」 등 신경쓰이는 신 시스템이 다수 존재한다. 아직 상세히 밝혀지지 않았으나 정보가 나오는 대로 소개하도록 하겠다.


▲ 속성에 따라 다양한 공격법이 존재한다

신수변화

이 게임의 최대 특징이라면 당연히 '신수변화(神獸化)'. 아군의 요괴들은 보통은 인간의 모습으로 싸우게 되지만 '신수'라고 하는 거대한 모습으로 변화할 수 있는 능력을 가지고 있다. 일단 신수로 변화하게 되면 인간일 때와는 비교도 할 수 없을 정도의 파워를 발휘, 강렬한 공격을 할 수 있게 된다. 하지만 신수로 변화해 있을 수 있는 시간에는 제한이 있기 때문에 사용시기를 잘 결정하는 것이 중요하다.


▲▶ 신수변화를 사용하면 눈부신 빛이 손오공을 감싸며 제천대성으로 변신한다

신출귀몰! 무적의 신장

요괴에게 둘러싸여 절대절명의 위기에 처한 삼장법사. 하지만 언제까지 손오공에게 의지할 수만은 없다! 시대의 흐름은 삼장법사를 미소년과 미소녀로 탈바꿈하게 한 것뿐만 아니라 신장(神將)까지 소환할 수 있게 하였다. 신장은 5종류가 있고 각각 독자적인 공격방법을 삼장에게 부여하는 것이다. 또 소환하고 있는 사이에는 파티전원에게 여러 가지 지원효과까지 가지고 있다. 하지만 신장의 등장에는 시간제한이 있어, 상황에 맞게 적절한 시기에 사용해 주는 것이 중요하다.


▲ 시대의 흐름은 그를 평범한 승려로 머물게 하지 않았다


▲ 고저차가 있는 3D 맵을 무대로 전투가 진행된다



PLAY STATION

또하나의 로봇 대전

진 · 마장기신



슈퍼 로봇대전으로 이미 친숙해진 시스템과, 마장기신의 세계관을 기초로 한 시뮬레이션 RPG가 PS로 등장!! N64에는 「슈퍼로봇대전64」, GB에는 「링크 배틀러」 그리고 PS로는 「진 · 마장기신」. 왠지 반프레스토가 로봇으로 밀어부치는것 같은데…. 아무튼 마장기신의 팬이라면 지금쯤 설레는 마음을 주체할 수 없을 듯….

장르	S · RPG
제작사	반프레스토
발매일	11월 발매 예정
발매가	미정

과거의 명작 애니메이션이 수없이 등장하는 「슈퍼로봇대전」 시리즈 가운데 유독 게임만의 오리지널 작품으로서 등장했던 「마장기신 사이버스터」. 인간과 마장기(魔裝機)라 불리는 로봇에 의한 드라마를 그린 이 작품의 세계관을 베이스로 한 새로운 시뮬레이션 RPG가 등장한다. 이번 작품에서 사이버스터의 파일럿으로 등장하는 것은 새로운 주인공 케이고 · 쿠르츠 · 펠디난. 그가 마장기사가 되는 최종시험의 장면으로부터 이야기는 시작된다.



▲ 마장기를 조종하는 재능있는 주인공



▲ 「슈퍼로봇대전」에서 못다한 이야기가 펼쳐진다

스토리

주인공인 케이고는 마장기의 조종사로서 뛰어난 재능을 가진 18세의 청년. 그는 조종사들 중에서도 드문 '마장기사'의 후보생으로서 최종시험에 임박해 있었다. 고렘을 격파하는 시험이 한창 무르익을 때쯤 돌연 "다우스의 마물"이라 불리는 괴물이 습격해 온다. 미처 도망가지 못한 동료를 구하기 위해 괴물에게 맞서는 케이고. 그때 하늘에서 마장기사대의 대장 알마가 내려오는데….



▶ 화려한 오프닝이 들어가는 것은 당연한 일

캐릭터 소개

주인공

케이고 · 쿠르츠 · 펠디난



◀ 사이버스터의 파일럿. 어렸을 적부터 마장기의 조종사를 동경해 왔다. 주위에서는 그를 괴짜라고 부르고 있었던 것 같다

히로인

알마 · 쿠르츠 · 카리나



◀ 발초된 서방기사대의 대장. 그녀가 조종하는 마장기 '카바일'은 압도적인 파워를 지닌 기체이다

주인공의 애기(愛機)

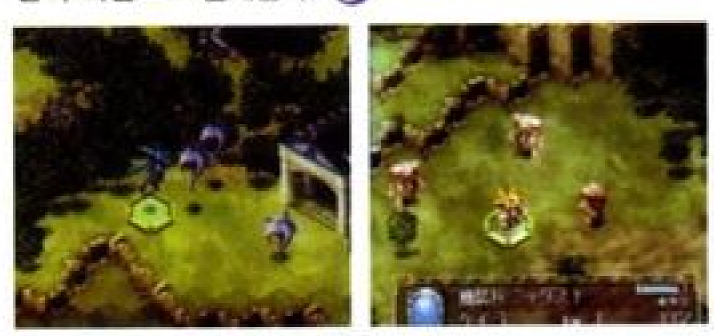
사이버스터

▶ 케이고가 타는 바람의 마장기. 「슈퍼로봇대전」시리즈에 등장한 것과는 디자인이 조금 다르다



육각형의 매스를 사용한 전략성 높은 맵

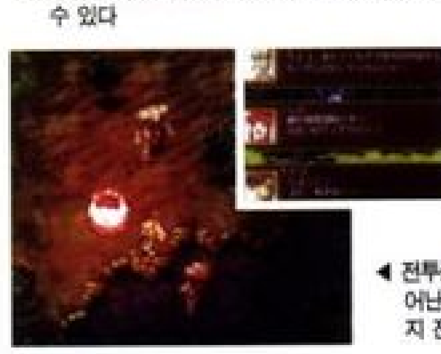
S · RPG에 있어 가장 중요한 요소가 되는 것은 바로 전투 시스템일 것이다. 이번 작에서는 마장기의 변형과 정신 커맨드 등 「슈퍼로봇대전」 시리즈의 기본적인 요소를 전부 계승했다. 또한 전투 필드에는 1대의 적을 6대의 로봇으로 공격할 수 있는 육각 매스가 채용되어 있어 과거의 시리즈와는 조금 다른 감각으로 게임을 즐길 수 있다. 그리고 배틀 신에 등장하는 유니트는 전부 3D폴리곤 모델로 표현된다. 박력을 느끼게 해주는 카메라 앵글과 함께 전장의 긴박감을 잘 표현하고 있는 효과적인 연출이 화면으로 전해진다. Ⓟ



▲ 익숙해진 커맨드로 배틀을 진행한다



▲ 이 시점에서는 유니트가 현재 있는 장소와 지형효과 등을 확실히 파악할 수 있다



◀ 설정에 따라 화면이 배틀 신으로 변하지 않고도 전투를 진행시킬 수 있다. 플레이 시간의 단축에 상당히 도움이 될 듯

◀ 전투중이라도 갑자기 이벤트가 일어난다. 전장의 살벌함이 여기까지 전해진다

Coming Soon!!

액션



아포칼리프스

■석세스 ■9월 발매예정 ■4,800엔

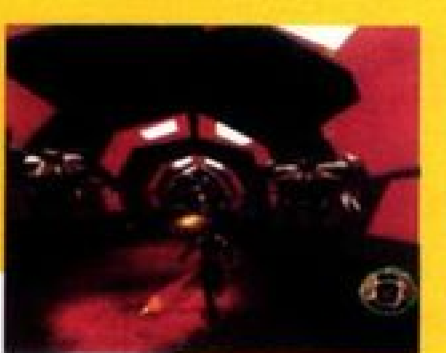
브루스 윌리스를 3D CG로 표현한 액션 슈팅게임. 주인공은 뛰고, 점프하고, 기어다니면서 변화무쌍한 각 스테이지를 클리어 해나간다. 스테이지 안의 트랩에도 주의! 버튼과 아날로그 스틱의 조합으로 다양한 방향에서 나타나는 적을 정확하게 맞추는 것이 중요하다. 중간중간 삽입된 CG에는 브루스 윌리스가 3D 모델링으로 등장.



데빌맨

■반다이 ■99년 가을 발매예정 ■5,800엔

마징가 Z의 디자인 모티브라고도 불려지는 명작만화 데빌맨이 게임으로 등장! 평범하고 무력한 인간에 불과했던 후도 아키라라는 소년이 악마의 힘을 얻어 데빌맨으로 변해 데몬족과 싸운다는 원작의 내용을 그대로 따라간다. 게임 속에서도 후도 아키라 편과 데빌맨 편으로 파트가 나뉘어 진행된다.



MDK

■SCE ■8월 5일 발매예정 ■5,800엔

갑자기 침략해온 외계의 적들을 피해 도시에서 탈출한다는 스토리를 지닌 던전형 액션 게임. 총 50개의 에리어에서 적들을 따돌리고 출구를 찾아 다음 에리어로 나아가야 한다. 단, 출구를 출현시키는 조건이 다양해서 퍼즐적인 요소도 가미되어 있다. 물론 적들과의 박력있는 전투도 가능하다.



나의 요리

■SCE ■9월 9일 발매 ■5,800엔

바카게(バカゲー). 이른바 바보게임의 원조라는 「스튜디오P」를 만든 어젠더에서 만든 색다른 게임… 이라고 말해도 역시 바보게임인 「나의 요리」. 듀얼쇼크 스틱만을 사용하는 듀얼쇼크 전용 게임으로 양파를 자르거나, 햄버거를 굽거나, 소프트 아이스크림을 보기 좋게 말거나 하는 등의 미니 게임으로 가득 차있는 게임이다.

RPG



개구리의 그림책 -잃어버린 기억을 찾아서

■빅터 인터랙티브 소프트웨어 ■10월 발매예정 ■5,800엔

어릴적 즐겨 읽던 동화책을 자신이 직접 만들 수 있다면? 주인공 개구리가 잃어버린 사람의 기억을 찾아 모험을 떠난다는 육성 RPG 「개구리의 그림책」. 주인공은 개구리에서 인간으로 변해 한 마을을 중심으로 훈련을 쌓거나, 돈을 모으면서 많은 사람들과 만나게 된다.



리틀 프린세스 -마루왕국의 인형공주

■닛폰 소프트웨어 ■99년 발매예정 ■가격미정

독특한 게임성과 귀여운 캐릭터 디자인으로 인기를 얻었던 「마루왕국의 인형공주」의 속편. 이번에는 뮤지컬 신과 스토리를 대폭 강화해 전작에서 무언가 빠진듯한 느낌을 보충한다. 주인공은 전작의 주인공 콜네트의 딸 쿠루루. 세상물정 모르는 공주님이 호기심에 왕국 바깥으로 나돌아 다니게 되면서 벌어지는 해프닝이 스토리의 큰 줄기다.



초발명보이 카니팡 -히라메키 원더랜드-

■타이토 ■99년 발매예정 ■5,800엔

인기 TV 애니메이션이 게임으로 만들어졌다. 주인공은 대발명가를 꿈꾸는 카니팡으로 흉악한 적의 전투로봇 '로보토'에 맞서 싸운다는 줄거리. 로보토와 싸우기 위해서는 이쪽도 로보토가 필요하다. 그러므로 발명! 마을 사람들과의 대화로 발명의 힌트를 얻어 강력한 로보토를 발명해야 한다.



호시가미

■맥스 파이브 ■2000년 1월 발매예정 ■4,800엔

무한한 마력이 숨겨져 있다는 '마세르바'가 사라진 대륙에 전란의 기운이 감돈다. 달빛과 정령의 힘으로 만들어진 대지에는 이변이 일어나고…, 주인공은 동료들과 함께 '성신(星神 : 호시가미)'의 힘을 돌려놓기 위해 모험을 떠난다. 계층형 맵과 마법공격, 연속 공격이 가능한 섹션의 설정 등 새로운 요소를 많이 첨가시킨 시뮬레이션 RPG다.

시뮬레이션



페트 페트 페트

■마호오 주식회사 ■10월 발매예정 ■5,800엔

페트 샵의 주인이 되어 페트를 육성, 판매, 교미시키는 것으로, 가게의 확장, 주민들의 행복을 되찾아 주는 페트 샵 경영 시뮬레이션. 아무튼 애완동물과 여러 가지 놀이를 즐기기도 하고, 교미시켜 좋은 종자의 새끼를 얻어보기도 하고, 고객의 성격에 맞는 애완동물을 골라주기도 하는 이색 시뮬레이션이다.



유구 환상곡3 Perpetual Blue

■미디어 웍스 ■12월 9일 발매예정 ■5,800엔

판타지 세계를 무대로 한 육성 시뮬레이션 유구 환상곡의 최신작. 마을을 지키는 보안국의 일원이 되어 심령 사건들을 해결해 나가는 것이 주된 스토리다. 유구 환상곡 시리즈의 특징인 뿌연듯하면서도 개성이 넘치는 캐릭터들은 여전히 건재하다.



파네키트

■SCE ■8월 발매예정 ■5,800엔

마치 레고를 보는 듯한 파츠 '파네키트'로 여러 가지 모델을 만들어 나가는 게임. 단, 처음에 주어지는 파츠는 단순한 것이기 때문에 여러 가지 미니 게임에서 좋은 성적을 거두어 파츠를 얻어야만 한다. 파네키트로 자동차나 비행기, 로봇 등을 만들 수 있는 등 실제로 키트를 가지고 노는 듯한 느낌을 주는 시뮬레이션 게임.

어드벤처



해피 샐비지

■미디어 웍스 ■2000년 2월 발매예정 ■5,800엔

남국의 섬을 배경으로 펼쳐지는 해양 어드벤처. 주인공 나나미 와타루는 샐비지(보물이나 침몰된 선박을 인양하는 일)를 하고 있는 소년. 섬 주위의 바다에는 상당량의 보물들이 묻혀있다. 이것을 인양하는 것이 목적. 섬의 여러 여자아이들과 친밀도를 높여 위치에 대한 정보를 모으는 것도 중요하다.

Cheat Codes For User

독자의 비법을 모집합니다

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워 점수 500점을 드립니다.

보낼곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 벽경 B/D 5층 게임파워 PS비법 담당자 앞

아랑전설 WILD AMBITION

SNK의 인기 격투 액션 「아랑전설」에 숨겨진 캐릭터가 발견되었다. 출현 방법을 공개하니 잽싸게 행동으로 옮기자.

Mr카라데

본명은 '료 사카자키'. 그의 파괴력은 기존 캐릭터와는 차원부터 다르다. 기스 하워드와의 인연에 종지부를 찍고 다시 한번 전설을 부활시킬 수 있을까?

출현&사용조건

시합에서 한번도 지지않고 최종보스를 쓰러뜨리면 출현한다. 그리고 그를 쓰러뜨리면 그때부터 사용이 가능하게 된다.

덕 킹

예전의 덕은 그 춤추는 듯한 화려한 싸움법으로 젊은 사람들의 열렬한 지지를 받았지만 테리 보가드에게 패한 후 급격히 인기가 식어버린 불운의 캐릭터. 그의 목표는 오로지 타도 테리뿐. 이번 대회에 테리가 참가한다는 것을 알고 대회의 참가를 결정한다.

사용조건

ARCADE MODE에서 처음에 선택할 수 있는 12명의 캐릭터 전원으로 엔딩을 본다. 단 상대방이 난입해 패했을 경우에는 처음부터 다시 해야 한다.

양복을 입은 기스

기스 하워드의 숨겨진 코스춤이 발견. 그것은 바로 양복을 입은 모습. 기술 등은 보통 상태의 기스와 같지만 뭔가 색다른 기분으로 플레이 할 수 있다.

사용 조건

기스에 커서를 맞춘 후 스타트 버튼을 누르며 결정한다.

팀배틀 모드의 출현

팀배틀 모드가 없어 실망하고 있는 유저들에게 희소식. 「아랑전설」에는 숨겨진 모드로 팀배틀 모드가 존재한다는 것이 판명되었다.

출현 조건

난이도에는 관계없이 Mr 카라데, 덕 이외의 전 캐릭터로 아케이드 모드를 클리어 한다.



▲ 전 캐릭터로 클리어 하면 메뉴에 팀배틀 모드가 추가된다



▲ 최대 6명까지 사용해 자신만의 팀을 만들 수 있다



▲ 그밖에 클리어 후에도 이런 특전이 부여된다

톤데모 크라이시스

2P 컨트롤러로 즐긴다

친구의 플레이를 옆에서 응원하거나 야유를 보낼 수 있는 비기. 누르는 버튼에 따라 다른 소리가 나므로 한번 시험해 보자.

입력 커맨드

플레이 중, 2P 컨트롤러의 ○, ×, △, □ 중 아무거나 누른다.

70년대풍 로봇 애니메 겟P-X

엑스트라 스테이지의 출현 커멘드

엑스트라 스테이지를 간단한 커맨드 입력으로 출현시킬 수 있는 비기이다. 커맨드 입력은 모두 메인 타이틀 화면에서 입력한다. 다만 'THE MOVIE'는 엑스트라 모드 선택화면에서가 아닌 메인 타이틀 화면에서 기동된다.

모드	커맨드
THE MOVIE	하, 하, 좌, 하, 하, 좌, 하, △
합체 로봇 아틀랜저	좌, 우, 우, 하, 좌, 좌, 우, △
퀸 페어리	좌, 우, 좌, 하, 하, 우, 우, △
스타 겟피즈	하, 좌, 좌, 하, 하, 우, 우, △
황야의 와일드 존	상, 하, 우, 상, 하, 우, 상, △
B급 로봇대작전	상, 상, 하, 하, 우, 좌, 우, △

스프리건 -LUNAR VERSE-

오미나에를 사용할 수 있다

원작 「스프리건」의 주인공 「오미나에」를 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있다. 사용 조건은 의외로 간단하다.

사용조건

게임을 한번 클리어 후 그 데이터를 로드한다.



◀ 원작종료후의 세계를 표현한 이번 작, 오미나에는 서브 캐릭터로서 등장했지만 클리어 후에는 자신이 직접 사용할 수 있다

숨겨진 AM슈츠

스프리건에서 큰 도움을 얻을 수 있는 2개의 새로운 파츠를 얻는 방법이 공개되었다.



▲ 디펜스형 슈츠는 게임에 익숙하지 못한 사람을 위한 초심자용 아이템



▲ 파워형 슈츠는 공격력을 비약적으로 상승시킨다

입수조건

디펜스형

미션1~4 중에서 1개의 미션을 10번 이상 포기한다.

파워형

미션10 종료시 클래스A의 성적을 취득한다.

액션 리플레이 코드

실황 파워풀 프로야구 99 개막판

석세스 모드

● 돈 최대
80156616 270F

● 체력 고정
80156510 0063

● 미트 A
8015651A 0009

● 파워 255
8015651C 00FF

● 주력 A
8015651E 000F

● 어깨힘 A
80156520 000F

● 수비력 A
80156522 000F

● 타프 고정
8015650E 0063

리모트컨트롤 댄디

● 자금 최대
80059054 967F
80059056 0098

● 평판 100%
80059058 0064

● 피해액 0
80059060 0000
80059062 0000

● 대전모드에서 모든 기체 사용
D006BA9A 2402
80074418 FFFF
D006BA9A 2402
3007441A 001F

● 총예사
D006D7C6 1440
8006D7C4 0000

기체편

● 마모루 최강장비
8005910C 0103
8005910E 0302

● 마모루 체력 무제한
D006F936 1C60
80095118 0013

● 다른 기체등장
80059098 0001
800590D0 0001
800590B4 0001
800590EC 0001

● 보단 장갑최대
800590B0 270F

● 보단 필살기 전부
8005909C 0101
8005909E 0101
800590A0 0101
800590A2 0101
800590A4 0101
800590A6 0101
800590A8 0101

● 가레스 장갑 최대
800590CC 270F

● 가레스 필살기 전부
800590B8 0101
800590BA 0101
800590BC 0101
800590BE 0101
800590C0 0101

● 라이오넬 장갑 최대
800590E8 270F

● 라이오넬 필살기 전부
800590D4 0101
800590D6 0101
800590D8 0101
800590DA 0101
800590DC 0101

● 페스바루 장갑 최대
80059104 270F

● 페스바루 필살기 전부
800590F0 0101
800590F2 0101
800590F4 0101
300590F6 0001

반달하츠2 - 천상의 문

● 자금 최대
80105F00 C9FF
80105F02 3B9A

● 행동할 때마다 레벨업
D005B618 0017
8005B618 0001

● 기숙련도 업
D005B580 1821
8005B580 0064
D005B582 0064
8005B582 2463

성검전설 - 레전드 오브 마나

기본 코드 일람

● 돈 최대
8004316C 9680
8004316E 0098

● 젬하나로 레벨 최대
D000C0C78 0006
8000C0C78 0001

● HP 무제한
D0084D2C 1040
80084D24 0000
D0084D2C 1040
80084D4C 0004
D0084D2C 1040
80084D4E AE44

● 필살기게이지 무제한
D0084DB6 1462
80084DB4 0048
D0084DB6 1462
80084DB6 A642

완성 코드

● 인물 도감완성
80046220 FFF0
80046222 FEBD
80046224 FFFF
80046226 FFFF
80046228 83FF
8004622A 00FF
3004622C 0007

● 랜드 도감완성
80046254 BFBF
80046256 CFAF
80046258 0001

● 아티팩트 도감 완성
8004625C BFBF
8004625E CF2F
80046260 0001

● 필살기 도감 완성
3004628D 00FF
8004628E FFFF
80046290 0007

● 모든 필살기 습득
80043174 FFFF
80043176 001F
80043178 FFFF
8004317A 001F
8004317C FFFF
8004317E 0007
80043180 FFFF
80043182 0007
80043184 FFFF
80043186 0001
80043188 FFFF
8004318A 0003
8004318C FFFF
8004318E 0001
80043190 F0FF
80043192 F200
80043194 FFFF
80043196 0007
80043198 FFFF
8004319A 0007
8004319C FFFF

● 모든 어빌리티 습득
300431A1 0005
300431A5 0080
800431A6 FFFF
800431A8 007F

사루겟츄

● 남은 플레이어 수 고정
800F40AC 0064

● 체력 무제한
800EBEE8 0005

● 코인 99매
300F40D6 0063

● 무적
800F49EE 0002

● 산소 줄지 않음
800F49E8 0258

● 가차메카 전부
300F4DE4 00FF

● 파칭가의 탄 무제한
300F4DE1 0063
300F4DE2 0063

● R2로 공중부유
D00E5098 0002
800EBE34 FFE0
D00E5098 0002
800EBE36 FFFF

● 타임어택 시간정지
D005CF1A 2442
8005CF18 0000

디노 크라이시스

● 주인공을 거인으로
800AE168 4000
800AE16C 4000
800AE170 4000

● 주인공을 조그맣게
800AE168 0500
800AE16C 0500
800AE170 0500

톤데모 크라이시스

● 컨티뉴 무제한
801B5BC0 000A

● 미니게임 전부
801F600C 0000
801F6010 0000
801F6014 0000
801F6018 0000
801F601C 0000
801F6020 0000
801F6024 0000
801F6028 0000
801F602C 0000
801F6030 0000
801F6038 0000
801F603C 0000
801F6040 0000
801F6044 0000
801F6048 0000
801F604C 0000
801F6050 0000
801F6054 0000
801F6058 0000
801F605C 0000
801F6060 0000
801F6064 0000
801F6068 0000
801F606C 0000
801F6070 0000
801F6074 0000

레이싱 라군

● 모든 엔진에서 파츠 8개 장비
D0146594 FFFF
80146594 0003
D0146596 FFFF
80146596 0000
D0146598 FFFF
30146598 00FE
D01465D8 FFFF
801465D8 0003
D01465DA FFFF
801465DA 0000
D01465DC FFFF
301465DC 00FE
D014661C FFFF
8014661C 0003
D014661E FFFF
8014661E 0000
D0146620 FFFF
30146620 00FE
D0146660 FFFF
80146660 0003
D0146662 FFFF
80146662 0000
D0146664 FFFF
30146664 00FE
D01466A4 FFFF
801466A4 0003
D01466A6 FFFF
801466A6 0000
D01466A8 FFFF
301466A8 00FE
D01466E8 FFFF
801466E8 0003
D01466EA FFFF
801466EA 0000
D01466EC FFFF
301466EC 00FE
D014672C FFFF
8014672C 0003
D014672E FFFF
8014672E 0000
D0146730 FFFF
80146730 00FE
D01467B4 0003
801467B4 FFFF
D01467B6 0000
801467B6 FFFF
D01467B8 FFFE
801467B8 FFFF

● 먼저 출발한다!
D00D0AA0 0001
800C8DF0 0000
D00D0AA0 0001
800C8DF2 0000
D00D0AA0 038A
800C8DF0 00BC
D00D0AA0 038A
800C8DF2 8E22

컬드셉트 익스펜션

● 카드 전부
B1680001 00000000
3006EEE1 0009

● 갤러리 전부
8006EEB8 FFFF
8006EEBA FFFF
8006EEBC F0FF

● 같은 카드 4장 제한 해제
D008E12A 1440
8008E12A 1000

● 주사위 눈 조정
D0077AA2 0100
800CC52C 0001
D0077AA2 0200
800CC52C 0002
D0077AA2 0400
800CC52C 0006
D0077AA2 0800
800CC52C 000A
※ L2: 1 R2: 2 L1: 6 R1: 10 에 대응.

페르소나2 - 죄

● 모든 악마 어날라이즈
D00A699E 1040
800A6990 00FF
D00A699E 1040
800A6992 2403
D00A699E 1040
800A6994 3DC0
D00A699E 1040
800A6996 A043

● 모든 합체마법 어날라이즈
D00A228A 1040
800A227C 0001
D00A228A 1040
800A227E 2403
D00A228A 1040
800A2280 3E80
D00A228A 1040
800A2282 A043

● 모든 페르소나 어날라이즈
D00A6A16 2403
800A6A14 FFFF
D00A6A16 2403
800A6A1A AC43
※ 코드 입력후 세이브하고서 재기동

플스時代

요즘 오락실에는 그야말로 DDR(댄스댄스 레볼루션)의 열풍이 불고 있다. DDR의 고수는 갤러리들을 몰고 다니며 갖가지 화려한 퍼포먼스로 갤러리들을 열광시키고 박수갈채를 받고 있다. 이제, 비트매니아나 EZ2DJ 따위는 아무도 구경해 주지 않아…. 時代는 딴따라를 원하는가? 까짓 거, 원한다면 되어주지. 근성이면 감천! 목표는 매니악 PARANOIA!



최태림/대전광역시 동구 신만동 223-5

저는 버파의 바다에 빠져 열심히 헤엄치고 있는 최태림이라고 합니다. PS유저도 아닌 제가 염치없이 플스시대에 문을 두드린 까닭은… 버파에 대한 답답한 제 심정을 이해해주실 버파 추종자가 계시기에. 전 지금 뒤늦게 그 비싼 DC용 스틱을 사려고 돈을 모으고 있습니다. 어쩌면 그 돈으로 오락실에서 수백 판을 하는 것도 괜찮겠지만 그렇게 하지 못하는데는…. 어느 날, 오락실에 갔었죠. 한 곳에 사람들이 벌떼처럼 몰려 있었죠. 무슨 게임인가 했더니 말로만 듣던 VF 3tb!! 평소 해보고 싶던 게임이라 난입하려 했지만 주위에 구경꾼들이 워낙 많아서…. 그 다음 날, 오락실 주위에서 기웃거리는데 마침 사람이 한 명도 없어 얼른 들어가 동전을 투입. 그런데 언놈이 난입하는 거예요. 순간 사람들이 벌떼처럼… 버튼을 몰라 헤매는 동안 무지막지하게…. 주위의 시선이 느껴졌습니다. 절 비웃더군요. 창피해서 고개를 들 수 없었습니다. 언놈에게 복수를 다짐하며 오락실을 나갔죠. 그 날부터 DC용 버파를 구해 열심히 수련! 수련! 수련! 며칠 뒤 그 언놈(다리 꼬고 있음)에게 도전을 했지만 스틱에 적응을 못해 또 깨졌습니다. 그 뒤로 오락실에서 버파를 하는 것이 두려워졌습니다. 조사결과 그 언놈은 하루도 빠짐없이 버파만 죽치고 하는 녀석(이라고는 하지만 저보다 나이 훨씬 많음)이었습니다. 순간 전 깨달았죠. 패드로 CPU 100번 이기는 것 보다 스틱으로 실전에서 한 번 지는 게 낫다고. 관중들 때문에 리듬게임 같은 것에는 아직 손도 못 대고 있는 제 자신 이 정말 한심하네요. 부럽습니다. Sanai Wolf님. 아~ 이렇게 털어놓으니 마음이 편해지는군요. 그럼 버파 선배로서 답변 기다리겠습니다.



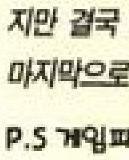
수 년 후, 대전에서 新 버파지존이 출현한다면 그는 아마 최태림군 일지도 모릅니다. '언놈에게 복수를 다짐하며…'라든지 '패드로 CPU 100번 이기는 것 보다 스틱으로 실전에서 한 번 지는 게 낫다고…' 등은 사실 아무나 할 수 있는 말이 아니지요. 승리의 그 날을 위해서라면 어떠한 역경과 언놈에게도 굴하지 않고 자신을 불사르겠다는 마음가짐을 소유한 자만이 감히 내뱉을 수 있는 말일 겝니다. 버파 완성의 반은 마음가짐이라 했는데 최태림군은 이미 버파의 반을 완성시키셨군요. 이제 태림군은 '승리로의 불타오름'이라는 마음가짐에 '끊임없는 노력'을 덧붙이는 작업이 필요합니다. '세 번 울어보기 전에는 자신이 버파를 한다고 말하지 말라' 라는 버파계의 격언처럼 세 번 눈물을 쏟을 만큼 많이많이 노력하세요. 이왕 말이 나온 김에 한 마디 더 하겠습니다. 예로부터 '용장(勇將)을 다스리는 것은 지장(知將)이고 지장을 다스리는 것은 덕장(德將)' 이라고 했습니다. 용장은 용맹스런 장수로서 항상 투지에 불타오르는 버파인에 비유할 수 있겠죠. 지장은 학식과 지략이 출중한 장수로서 항구하고 끊임없이 자기계발하는 버파인에. 덕장은 인덕을 갖추고 삼라만상의 이치와 본질을 꿰뚫은 장수로서 버파와 한 몸이 된 버파인에 비유할 수 있겠습니다. …아시겠습니까. 태림군. 투지와 연구. 다 중요하지만 결국 버파의 극의는 법아일체(法我一體: 버파와 내가 하나가 됨)를 통해서만 깨달을 수 있다는 것이죠. 그리고 태림군 마지막으로 드리고 싶은 말씀은 갤러리의 비웃음을 두려워하는 자는 영원히 갤러리의 갈채를 받을 수 없다는 겁니다.

P.S 게임파워 99년 1~3월호 세계최강 버파공략이 큰 도움을 줄 것이라 믿습니다.

P.S2 과월호 문의는 02)3142-6841

추세진/전남 여수시 연등동 731-2

저의 친구 중에 몸이 약하고 자주 코피를 흘리는 종영이라는 녀석이 있습니다. 그 녀석은 게임파워를 저랑 같이 항상 사고 봅니다. 그런데 저는 그 녀석이 심각한 병에 걸린 걸 몰랐습니다. 종영이가 학교가고 있는데 갑자기 쓰러지더니 몸을 마구 마구 흔들더군요. 몸을 만져 보니 몸이 굳어있었습니다. 종영이의 병은 간질환이었습니다. 저는 참 나쁜 놈입니다. 그런 병에 걸린 종영이에게 마구마구 장난을 쳤으니 이 자리를 빌어 종영아 미안하다.

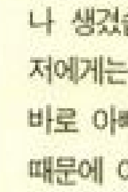


'자칭 여수 KOF짱' 으로 유명한 세진군이로군요. 그 병은 간질환이 아니라 간질이라고 사료됩니다. 쓰러져서 몸을 마구 흔들고 떨며 굳어버리는 것이 바로 간질환자 특유의 증세거든요. 제가 중학생 시절에 같은 반 친구녀석도 심각한 간질발작 증세를 보여 결국 학업을 포기했을 정도로 간질은 심각한 병이랍니다. 간질환은 간질과는 다른 병으로서 인체 내장의 한 부위인 간에 생기는 질환을 가리키는 말이죠. 어쨌든 세진군의 절친한 친구 종영군의 조속한 쾌유를 빕니다. 그리고 세진군. '이 자리를 빌어 종영아 미안하다.' 라고 문장을 맺는 것은 약간 어색하군요. '이 자리를 빌어 종영이에게 미안하다고 전해주고 싶습니다.' 라고 해야겠죠?

김두신/부산광역시 사상구 주례1동 754 11/4

플스시대에 처음 글을 올리는 김두신입니다. 6월은 저에게 있어서 행복한 달이었어요. 바로 제가 플스를 구입했습니다. 이번이 3번째에요. 1년 전 처음 플스를 샀죠. 그 땐 중고가 18만원이나 했어요. 하지만 밤에 누가 와서 가져갔어요. 그 땐 저 혼자 부산에서 자취를 했어요. 전 그 날 이후로 플스를 할 수 없었어요. 하지만 거기에서 포기하지 않았지요. 한 달 뒤 저는 적금 통장을 해약해서 다시 구입했습니다. 때 마침 테오판이 나와 저는 밤을 새워가며 플레이했죠. 그 이후로 저에게 버릇이 하나 생겼습니다. 바로 밤이나 낮이나 플스조심. 하지만 저에게는 또 하나의 시련이 닥쳤습니다.

바로 아빠께서 돌아가셨어요. 전 아빠와 헤어져 살았기 때문에 아빠에 대한 추억이 많이 없어요. 전 아빠가 돌아가신 후 플스를 처분하였지요. 아빠께 너무 죄송했어요. 오락에 정신이 없어서 전화도 자주 드리지 못했어요. 그 후 저는 아르바이트로 배달을 해요. 아침 8시 30분 기상, 오후 9시에 장사가 끝나면 저는 할 것이 없어서 외로웠어요. 생각 끝에 다시 플스를 샀지요. 하늘에 계신 아빠께 너무 죄송해요. 하지만 아빠께선 이해하실 거에요. 저는 요즘 KOF 98과 크래시 밴디쿳을 열심히 하고 있어요. 오랜만에 하니 시간 가는 줄도 모르겠어요. 참 행복해요. 그럼 이만.



뭐라 드릴 말씀이 없군요… 삼가 명복을 빕니다. 용기 잃지 마시고 힘들 땐 Sanai Wolf생각하세요. 힘이 될 지도… 모릅니다…

손태운/경남 창원시 소계동 716-56번지

안녕하세요. 싸나이 늑대님. 그런데 싸나이 늑대는 왜 싸나이 늑댄지 도무지 이해가 되질 않습니다. 혹시 온몸에 사나운 늑대 털이 있는지 아니면 늑대 문신이라도 있는지 궁금합니다. 본론으로 들어가서 저에게는 지금 PS 한 대가 있습니다. 그런데 저희 반 친구들 대부분은 컴퓨터만 가지고 있습니다. 그래서 학교에서는 캐리어, 배틀 크루저, 가디언, 질럿… 이런 소리 밖에 하지 않습니다. 그래서 저는 학교에서 그런 소리만 나면 매일 자리를 피합니다. 어느 날은 저의 절친한 친구가 괜찮은 제안을 했습니다. PS를 자기네 집으로 가지고 와서 하면 스타크래프트를 시켜준다는 식으로 말했습니다. 저는 OK하고 저의 분신인 PS를 가지고 그 친구의 집에 가서 스타크래프트를 재미있게 했습니다. 이 소문이 퍼지자 다른 친구들도 똑같은 제안을 해서 저는 지금 이집저집 찾아가면서 스타크래프트를 즐기고 있습니다. 저에게 컴퓨터가 한 대 있었으면 좋겠습니다.



허허허… 전 싸나이 늑대가 아닙니다. 싸나이 늑대는 저어쪽 충북 제천 못 미쳐서 리바이아산이라고 산이 하나 있는데 그 산에 혼자 살고 있는 늑대 이름이지요. 그 늑대는 소화기관이 기형적으로 잘 발달되어 있어서 똥을 매우 자주 싼다고 해요. 그 늑대가 똥을 싸러 화장실에 갈 때마다 그 산의 다른 동물들이 '어휴, 너는 하루종일 똥만 싸냐 이 늑대야!' 라고 놀려대서 싸나이 늑대가 되었다고 하네요. 저는 싸나이 늑대가 아니라 사나이 울프(Sanai Wolf)지요. 제가 사나이 울프인 이유는, 짐승의 썩은 고기만을 찾아다니는 하이에나가 아니라 산정높이 올라가 굶어서 얼어죽는 한 마리 Wolf이고 싶기 때문입니다.

음… 태운군은 이집 저집 스타를 하러 기웃거리는 방랑 스타인이시군요. 자기 집에서 편히 스타를 할 수 없는 방랑 스타인들에겐 남모를 비애가 있으리라 생각합니다. 태운군, 컴퓨터가 없어 서러울 때마다 다음의 주문들을 되뇌십시오. 스타크래프트의 각 유닛들이 내뱉는 말을 모아 놓은 것인데요. 따라하는 것만으로도 방랑 스타인의 상처받은 가슴을 보듬기에 충분할 것입니다.

질럿: 이제 왔수!
꽃뱀 코스~

드라군: 썩다말았쓰
니조랄~
아이 엠 비행기.

하이 템플러: 세리 팍!
얍삽하다!

커세어: IMF 서비스~

배틀 크루저: 산타크로스~

퀸: 5개 국어~

송유리/경남 함안군 가야읍 말산리 동동 476-8

얼마 전 코스동(코스프레 동호회)에서 제 1회 길거리 코스프레 콘테스트를 했었습니다(부산 용두산 공원에서 말이죠). 그 날 크리스(KOF)를 해서 열심히 놀았었죠. KOF의 크리스(×2) · 마이 · 바이스 · 쿄 · 신고 · 이오리 · 클라크 · 랄프 · 아테나, 사쿠라 세트(카드캡터 사쿠라 · 사쿠라 대전의 사쿠라 · 스파 시리즈의 사쿠라), 봉신연의의 태공망 · 딜기아, 바람의 검심의 카미타리 · 소지로, 사립 저스티스의 히나타, 사쇼의 시즈마루(×2) · 나코루루, 에바의 레이 등… 부산의 알려지지 않은 동호회의 개최였지만 엄청난 인파가 구경왔었습니당. 쿡쿡… 사진 찍는 사람들도 장난 아니게 많았고 그 날 오버 좀 하다 계단에서 구르고… 거의…. 하여간 8월초에 강당을 빌려서 열기로 했는데 무지 잼있을 거 같아요(그러나 강당 빌리는데 10만원이란 거금이 들어요 T. T). 저번 1회 때 무대위에서 '청춘열차(by 펄시스터즈)' 를 열창했는데(난 노래와 춤을…) 사진도 찍었다더군요. 제발 그 사진만은 나오면 안되에~ 하여간 이번에 블루마리랑 리무루루(수리)를 하기로 했거든요. 2회 치른 후에 또 편지 쓸게요.



드디어 PS시대에도 코스프레 소녀의 난입이오? 이거 솔직히 죄송한 말씀이오만 동봉한 사진을 보고 유리양이 남자인 줄 알았소이다…. 화내실 필요까지는 없고, 미소년인 크리스를 성별조차 분간키 어려울 정도로 잘 소화해 냈다고 이해해 주셨으면 하오. 나코루루는 모르겠지만 블루마리는 여간해서는 코스프레 하기 힘든 캐릭터라고 생각하오만, 유리양이 어디까지 분발해 줄지 기대하겠소이다. 사진 반드시 보내주시오. 음… 이 Sanai Wolf도 코스프레를 계획하고 있소만 캐릭터는 당연히 버파의 울프! 허허허… 가난한 이에게 울프의 코스프레는 안성맞춤이니겠소? 웃통 벗고 운동용 타이즈(붉디 붉은 쫄바지)와 부츠 신고, 머리 물들이고 얼굴에 페인팅 하면 끝! (천년펭귄: 2P 울프는? / Sanai Wolf: ……… 난 1P만 하니까 상관없어!) 그리고 보니 아트 갤러리 담당의 천년펭귄이란 작자는 사무라이의 미즈키 내지는 아마쿠사를 코스프레 하는 것이 꿈이라던데…. 유리양처럼 성별조차 분간 못할 정도로 훌륭히 소화해내면 어쩌나 하는 걱정이 앞서는 바이오.





유성일/경북 안동시 정하동 571-1

요즘 비트매니아에 재미를 느끼고 열심히 하고 있는 플스유저 성일이라 합니다. 사실 안동에는 비트매니아가 오락실엔 없습니다. 그래서 플스로 서운한 마음을 달래고 있습니다. 제가 플스 비트매니아로 친구에게 잘한다는 소릴 듣고 있던 어느 날 학교근처 오락실에 'EZ2DJ' 라는 비트매니아와 비슷한 것이 나왔다는 소릴 듣고 학교를 마치자 마자 그 오락실에 달려갔습니다. 바로 기계에 돈을 넣고 자신있게 시작! 그러나 스틱으로 연습하던 저는 그 기계의 버튼이 아닌 다른 허전한 곳이 눌려지고 LV1 짜리를 중간에 죽어버리는 아주 X팔리고 허무한 플레이를 하고 말았습니다. 일반게임과 달리 그 기계의 버튼들은 너무 멀고 넓게 되어 있어, 아미 일반게임에 손이 익숙해져 있는 나는 그 기계의 버튼들의 사이사이를 누르고 있었던 것이죠. 날 비웃고 있는 많은 인간들과 한심하다는 눈빛들의 친구들을 뒤로 한 채 오락실 밖으로 나왔습니다. 이제 다시는 그 기겔 만지지도 않을 것입니다. Wolf형이 부럽습니다. 오락실에서 SKA를 울 그레이트 수준으로 넘기신다니… 무슨 형만의 비법이라도 있는 것입니까? 있다면 가르쳐줘잉~ 오늘도 SKA를 연습하며 고수가 되길 노력하는 성일이였습니다.

P.S 그리고 DDR을 못하신다는데 사실입니까?



비트매니아를 잘하는 비법을 가르쳐달라고요… 참으로 난감한 질문입니다 그려… 제가 유명한 일화를 하나 소개해 드리지요. 그 예전 국내 프로바둑계에서 이름을 떨치던 프로바둑기사 조남철씨가 계셨습니다. 어느 날 어떤 이가 그를 찾아와 바둑이 쉽게 늘 수 있는 방법이 없겠냐는 질문을 했답니다. 조남철씨의 답변은 의외로 간단했습니다.

'그런 방법 있으면 나 좀 가르쳐주게'.

그렇습니다. 어떤 일이건 간에 실력이 느는 방법은 단 하나. 「노력」입니다. 재능에 따른 차이는 분명히 존재합니다만, 재능은 성장속도에 관여할 뿐이지 성장의 한계를 정하지는 못합니다. 편법을 바라지 말고 정도(正道)를 걸으십시오. 지문이 다 닳아 없어지기 전 비트매니아, EZ2DJ는 분명 당신 앞에 무릎을 꿇을 것입니다. 명심하십시오 성일군!!! 사나이라면 쉬운 길을 가지 않습니다! 단지 바른 길을 갈 뿐이지요!

P.S DDR요? 위의 인삿말을 참조하세요.

추세진/전남 여수시 연등동 731-2

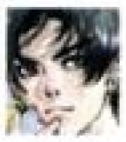
변칙적인 사자성어 짜집기와 사나이 울리는(어디서 많이 들어본 듯…) 시조를 읊조리는 새로운 담당자 Wolf님 오래간만입니다. 언제서부턴가 버파에 미친(?) 한 기자가 빼꼼빼꼼 여기저기서 명함을 내밀더니 파워가 고급스럽게 바뀌면서 당당히 한 기종의 담당자가 되셨군요. 개편을 Wolf님께서 주도하신 건가요? 찌릿! 갑자기 마음에 진동이 오는군요. (아! 이것이 시흥이 오는 느낌이구나)

버파남자 사나이울
뚫마니서 담당자로
추카추카 드리오나
드캐아님 배신자라
멋진남자 사나이울
보내노니 안타까워

매달려서 애걸하나
플스독주 보면서도
사나이울 가버리니
이걸어찌 하면좋나
이왕가니 한마디만
추카한다 하고싶소

와~ 찌잉하다~ 그리고 제목이 '플스 시대' 인가요? 음, 영원한 플스의 독주란 말인가? 플스 유저들은 무지 좋겠군요. 사나이울 파이팅!!! 잘하세요.

P.S Wolf님은 언제나 몸이 건강하시니까 '몸 건강하세요' 란 말은 생략합니다.



이번 호 플스時代는 4 · 4조의 러쉬로군요. 그런데 태욱군은 넘겨짚기의 황제인 것 같아요. 아무리 버파의 WOLF가 몸건강 마음건강 바른생활 레슬러라고 해도 Sanai Wolf마저 몸이 건강하라는 법은 없지요. 저는 절대로 건강치 못하답니다. 한 예로, 얼마 전 전직원이 청평으로 야유회를 갔었는데요, 원래 그런 곳에 가면 나이에 걸맞지 않는 유치찬란한 레크리에이션 게임을 많이 하지 않습니까? 그 중의 하나가 '가발 쓰고 여자팬티 (바지 위에) 입고 반환점에서 열 바퀴 제자리 돈 후 돌아오기 릴레이' 였습니다. 저는 자랑스럽게 가발 쓰고 여자 팬티를 입은 후 반환점에서 코끼리 코를 하고 열 바퀴를 돌았더랬습니다. 이제 다음 주자에게 터치를 해주러 돌아가야겠죠? 하지만 이게 웬걸, 갑자기 수많은 노오란 반딧불들이 제 눈앞을 가리는 것입니다. 정신을 차리려 애쓰던 중 갑자기 땅바닥이 벌떡 일어서더니 제 이마를 강타하더군요. 이것이 바로 악성빈혈 하체빈약의 대표적인 증세지요. 허약체질 Sanai Wolf는 칼슘, 철분섭취에 힘쓸 예정이랍니다.



좌절은 없다. 스러져간 영혼들

●업무착오로 사연 짤린 박효상군. 재송하다니요! 죄송해야죠!

●기타프릭스하다가 옆 사람 기타로 때린 김규만군. 구타프릭스입니까?

●진에서는 정제현군. 버파 한 번 진하게 붙어봅시다.

●아가동산 만세 송정권군. 지난 호 안 샀군요.

●스러져간 영혼 정명훈군. 안타깝게 이번 달에도 스러지셨군요.

●버파의 울프 잘하고 싶은 조당 10.5연타 조댕군. 3페이지의 PS 에 공략을 싣는 건 무립니다. 99년 2월호를 참조하세요.

●버파 못해서 오락써클에서 무시당하는 옥봉경군. 최태림군의 답변을 참조하세요.

●곽병재군의 메세지입니다. '창한아! 내가 느그집 전화번호 까먹었으니까 니가 먼저 전화 좀 해!'

●이유 없이 플스 고장난 윤성복군. 전생에 죄를 많이 지었나보죠?

●연속 다섯 번째 구석신세 이효석군. 싸나이 울프라 '싸울' 이면 저의 아버지는 '싸울아비' 입니까?

●플스에 CD넣고 스크래치하는 김태근군. 제발 비트콘 좀 사세요.

●두슬기군과 같이 뽑히길 원하는 김성훈군. 죄송합니다. 두분 다 안 뽑아 드렸습니다.

●김성훈군과 같이 뽑히길 원하는 두슬기군. 죄송합니다. 두분 다 안 뽑아 드렸습니다.

●대작 소개와 PS최고모델 알고 싶으신 김종현군. 신작 라인업을 참조하세요. 현재 9000이 최고입니다.

●×인 매니아 이명규군. 변절입니까?

●PS 161P로 늘어나길 바라는 김승조군. 과욕은 금물입니다.

●비트매니아만 하면 벽이 뒤틀리는 이재춘군. 정신과 전문의와 상담해보는 게 좋겠군요.

●여자화장실에서 소리지른 박동혁군. 담부턴 그러지 마세요.

●방에 TV옮겨온 손현민군. 그럼 부모님은 TV어떻게 보시지요?

●플스 없는데 플스 에 사연 보내도 괜찮겠냐는 김지원군. 축구 못해도 축구장은 갈 수 있습니다.

●총알 많이 맞을수록 기분 좋은 이정수군. 피할 수 없는 운명입니까?

●플스 빨리 사길 바라는 유상일군. 저도 빨리 사길 바라겠습니다.

●BIO MAN 손봉기군. 저는 바하 1이 더 재밌었습니다.

●포케스테 혼자 하다 영구된 이성근군. 친구들이 무섭군요.

●백수진봉 김진봉군. 자꾸 부르고 싶은 이름을 가졌군요. 짐봉짐봉 김짐봉~

●아트 갤러리에서 유명한 JUN군. 이제 PS 에도 마수를 뻗치는 겁니까?

※관계 당국의 업무착오가 없기를…

유동철/서울시 성동구 용답동 14-7

스러져간 영혼 유동철입니다. 야구 좋아하신다고요. 저도 야구 좋아합니다. 특히 한화, 빙그레 시절부터 쭉 일편단심 좋아해왔지요. 실황 파워풀 프로야구 99 개막판 기대됩니다. 8월호의 시조가 맘에 들어서 저도 한 번 써 봤습니다. 어떠신지… 그리고 파워 변신 축하합니다. 확실히 LEVEL UP했다는 걸 느낄 수 있구요. 앞으로 자주 뵙길 바라겠습니다.

나는나는 동철이요
서울사는 고2라오

동철이는 동철인데
금속과는 관계없소

용답에서 자랐으며
하루 세끼 먹는다오

만화애니 좋아하며
게임 역시 좋아하오

스포츠도 좋아하며
축구야구 좋아하오

플스산지 세 달만에
자객들어 소실되고

아가동산 과거시험
연이어서 낙방하니

남은 것은 사나이울
플스시대 뿐이로세

알고 보면 별 것 없는
동철이의 사연였소

사나이울 시조읽고
감명받아 고적였소





저는 한화 싫어합니다. 이유인즉슨, 수년 전 빙그레 이글즈가 한화 이글즈로 개명했을 때 저는 친구에게 이렇게 말했었죠.

'야야, 이제 한국 화장품도 야구하더라?'

'뭐형스인! 한국 화장품이 아니라 한국 화약이야!'

…그 때 전 친구의 그 말을 듣고 매우 상심했었지요. 한 동안 방황도 했답니다. '흑흑… 나쁜 세리들… 폭탄이나 만들 것이지 야구는 왜 해, 야구는…' 그래서 전 한화를 아직도 싫어한답니다.

P.S '동철이는 동철인데 금속과는 관계없소' 라는 대목이 압권이구려.

아...로딩인가!?

[이현수 기자]



프롬 소프트의 DC 참여작 1호 「프레임 글라이드」…. PS 용으로 발매되었던 인기작 「아머드 코어」와 비슷한 분위기인 메카닉 대전 게임이다. 그 동안 공개되었던 스크린 샷이나 사진으로는 그래픽적인 부분으로 많은 시선을 끌었지만 무엇보다도 제작사가 프롬 소프트라는 사실 때문에 발매 전부터 상당히 기대를 모으고 있었다. 프롬 소프트라면 SCE가 적극 후원해주어 PS용 소프트들로 어느 정도 인정을 받았고, 이제 슬슬 메이저급 회사로 부상하려고 하는 메이커가 아니던가? 어쩌면 세가에서도 프롬 소프트가 PS 유저들을 많이 끌어당겨 주었으면 하는 계산을 하고 있었는지도 모른다.

하지만 정작 게임이 발매되고 나자 수많은 DC유저들이 고개를 갸우뚱거린다. 분명 게임성이나 그래픽적인 부분에서 유저들을 실망시키지 않는 작품이지만 문제는 다른 곳에 있었다. "왜 이렇게 로딩이 길지?" SS에서도 보기 힘든 긴 로딩시간. 하물며 지금껏 '로딩따위는 없다' 라고까지 일컬어졌던 DC에서 이 정도의 로딩 시간은 분명 위화감을 주기에 충분하다.
많은 유저들이 「프레임 글라이드」를 해보고 이런 말을 한다. "PS 게임 같아…." 게임의 분위기와 조작감, 로딩시간이 PS용 「아머드 코어」를 해본 사람들에게 이런 느낌을 주는 것이다. 제작사측에서 어느 정도 조절이 가능한 로딩시간이 PS보다 뛰어난 하드에서도 똑 같다는 것은 프롬이 하드웨어의 성능을 충분히 파악하지 못하고 있다고 밖에는 생각할 수 없다. PS용 소프트를 개발했던 기술이나 노하우가 DC라는 새로운 하드웨어를 만나 그 능력을 충분히 끌어내지 못하고 있는 것이다.
하드웨어의 능력을 다 끌어내기까지는 약 3~4년 정도가 걸린다고 한다. 지금으로서는 DC의 능력이 미지수라는 점에서 앞으로 나올 게임들을 즐겁게 기다릴 수도 있다. 그러나 반대로 생각해보면 킬러 소프트가 절대적으로 부족한 DC에 있어서 PS게임에 주력으로 참가했던 제작사들이 프롬과 같은 작업을 반복한다면 시장에서 우위를 차지하는 일은 한 여름밤의 꿈이 되지 않을 지….

카운트다운!

소울칼리버



자 이제 며칠만 있으면 꿈에 그리던 소울칼리버가 DC로 찾아온다. 하드웨어 본체 가격인하 여파가 국내 판매가에도 영향을 미치기 시작한 요즘, 소울칼리버를 플레이하기 위해 DC를 구입하는 이들이 하나 둘 생겨가고 있다. 오락실에서도 맛보지 못했던 화려함으로 무장하고 찾아오는 「소칼」의 최신정보를 담아본다.

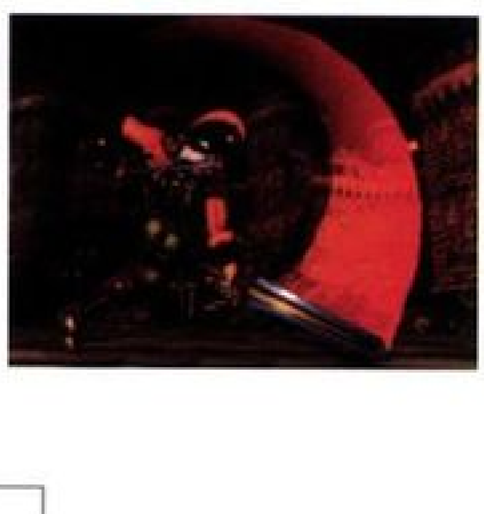
장르	격투 액션
제작사	남코
발매일	8월 5일
발매가	5,800엔

돌발 퀴즈! 전작에 해당하는 「소울엣지」의 보스캐릭터 이름은? 정답은 돈키호테를 연상시키는 '세르반테스 데 레온'. 마검 '소울엣지' 때문에 무자비한 살상을 되풀이하던 아저씨풍의 악당이 DC용「소울칼리버」에 찬조 출연한다. 게다가 이번에는 직접 조작이 가능한 캐릭터로 변신했다. 처음부터 플레이 가능한 캐릭터는 아니지만 특정 조건을 만족시키면 등장한다고 하는데, 그 조건이란 과연?



전작의 보스 세르반테스가 부활했다





기본이 쌍칼, 게다가 오른 손에 들고 있는 '너바나'에는 권총까지 달려 있다. 건 블레이드의 원조나…?



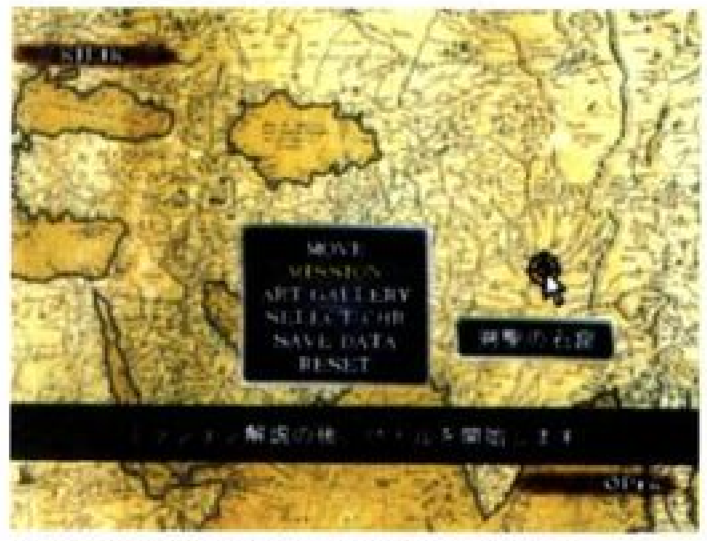


1, 2P 복장이 따로 있는 것을 보면 확실한 플레이 캐릭터인데…

미션배틀 모드

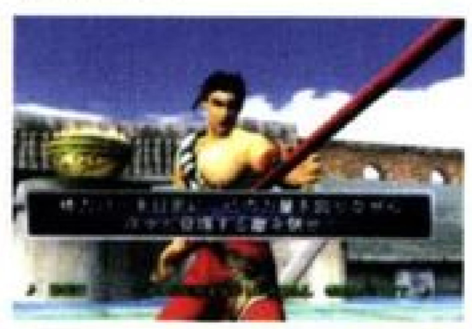
DC용 소울칼리버에는 아케이드에서 볼 수 없었던 각종 모드들(트레이닝 모드, 대전 모드 등)이 마련되어 있다. 이번호에서는 여러 모드중 가장 큰 비중을 차지하는 「미션 배틀 모드」에 대한 것을 간략하게 소개하도록 한다.

'미션 배틀 모드'란 비행 시뮬 등에서 흔히 볼 수 있는 '임무→임무 해결→보수→새로운 임무'의 흐름을 격투게임에 차용한 것이다.



플레이어는 월드맵 상에서 임무를 선택, 포인트 사냥에 나선다

투기장 미션



이 '투기장 미션'은 적들을 쓰러뜨려 포인트를 획득하는 다소 평범한 미션

대전 상대는 최대 5명까지



DREAMCAST



한 명의 상대를 쓰러뜨릴 때마다 다음 상대에게 도전할 것인지를 물어온다. 당연히 여러명을 쓰러뜨렸을 때 획득 포인트가 더 높다



쥐에게 물리며 잠시동안 스턴상태가 된다



독한 마음을 먹고 적을 쓰러뜨리자

성검의 석굴



이 미션에서는 상대의 공격을 가드하여 제한 시간 동안 살아남는 미션이다.



맞지 말고 막아라 좀



살아만 있으면 미션 해결이다

머니 피트

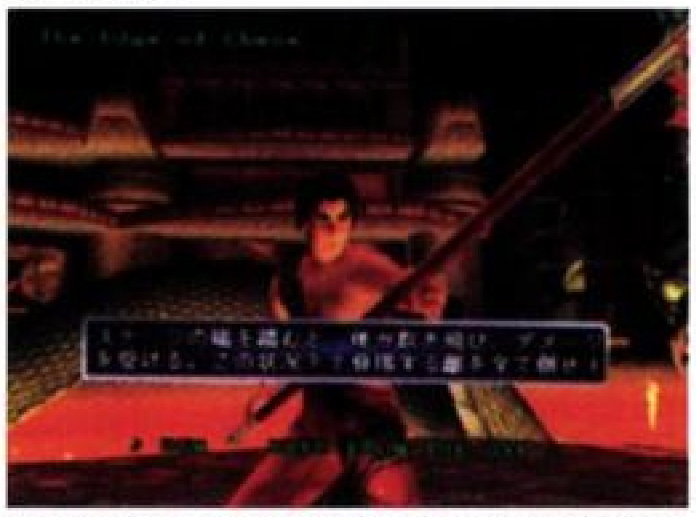




바닥에 있는 생쥐를 피하면서 상대와 대전을 벌여야 하는 미션이다

초록색으로 빛나는 것이 생쥐

파르기아 신전



「데드 오어 얼라이브」를 연상케 하는 미션. 링의 테두리를 밟으면 폭발이 일어나 데미지를 입게 된다



상대를 링 바깥쪽에 위치시키는 것이 테크닉!



발 한번 잘못 놀리면 하늘로 하늘로…

쿤페토쿠 신전





맹독이 몸에 퍼져가는 상태로 대전을 펼치는 미션. 캐릭터의 체력이 서서히 감소한다

독기 퍼지기 전에! 아스타로스의 도끼는 오늘따라 더더욱 커 보인다

파워 점수는 없지만 '아트 갤러리'

미션 배틀을 통해 획득한 포인트는 캐릭터 일러스트나 게임의 프롤로그 등을 담은 작품을 구입하는데 사용된다. 이 '작품' 들은 감상용임과 동시에 게임 진행에 중요한 역할을 하기도 한다. 다시 말해 특정 작품을 구입하면 게임에 추가 요소가 등장하기도 한다는 얘기이다. 게임에 등장하는 '작품' 들은 총 100개. 인내와 실력으로 모든 작품들을 손에 넣어보자.



미션 배틀에서 얻은 포인트로 작품(아트)을 구입한다



특정 작품을 구입하면 새로운 미션이 발생하기도 한다





세르반테스처럼 숨겨진 캐릭터도 작품 구입을 통해서 사용 가능하게 될까?

소피티아의 일러스트. 화면상에서 확대시키거나 축소시켜 볼 수 있다

캡콤이 선사하는 3D 격투 이식작 제 1편!

스타 글래디에이터 2



캡콤의 3D 대전 게임 「스타 글래디에이터 2」가 DC로 이식된다. 발매일은 10월. 예정대로라면 정보를 공개하고 불과 2개월마나에 화끈하게 발매되는 것이다. 물론 화끈한 것은 발매일만이 아니다. 「플라즈마 시스템」이 보여주는 화끈한 일발역전과 심리전. DC만의 오리지널 요소들이 더욱 팬들의 가슴을 불타오르게 한다.

장르	격투 액션
제작사	캡콤
발매일	10월 예정
발매가	5,800엔

국내에서 선풍적인 인기를 끌지는 못했지만 캡콤의 3D 게임중에서는 꽤 좋은 평가를 받았던 게임이 바로 이 「스타 글래디에이터」 시리즈이다. 시리즈 1편은 PS로 이식되었지만 보다 고성능 보드로 제작된 2는 DC로 등장하게 되었다. 전작보다 여러모로 강화된 연출과 역동적으로 변화되는 카메라 앵글, 그리고 「프라즈마 필드」등의 새 시스템이 만들어내는 재미는 새로운 3D 격투 팬을 양산하게 될 것이다. 게다가 요즘 '스타'가 뜨고 있다는데··. 이 '스타'도 뜨지 않을까?

「스타 글래디에이터 2」의 키워드는 '플라즈마'

스타 글래디에이터를 제대로 즐기기 위해 반드시 숙지해야할 것이 바로 이 플라즈마 시스템이다. 플라즈마 시스템은 크게 세 가지-플라즈마 필드, 플라즈마 스트라이크, 플라즈마 리버스-로 나뉘는데 공통적으로 플라즈마 게이지(다른 게임에서도 볼 수 있는 게이지 시스템)가 필요하다.

등장인물 일람

스타 글래디에이터에는 1P 쪽과 2P 쪽에서 출현하는 캐릭터가 다르다. 이중에는 완전히 같은 성격을 가진 다른 모습의 캐릭터가 있는가 하면, 비슷한 성격이지만 서로 다른 기술을 구사하는 캐릭터도 있다. 이번호는 첫대면이니 통성명만으로 넘어가자.









▲ 세로 베기와 가로 베기, 발차기와 축이동 등 4개의 버튼을 조합하면 엄청난 콤보를 만들어 낼 수 있다

◀ 플라즈마 필드를 사용하기 위해서는 게이지가 한 레벨이상 축적되어야 한다. 이 플라즈마 필드는 일정 시간 지속된다. 킥버튼과 횡베기 버튼을 동시에 눌러서 발동시킨다

▶ 플라즈마 스트라이크는 게이지를 한 레벨 이상 모아서 발동시키는 '초필살기'를 말한다. 캐릭터에 따라서는 캡콤 특유의 코믹연출도…

▼ 플라스마 리버스는 적의 공격을 튕겨내는 '플라즈마 리플렉트(세로베기+축이동)'와 '플라즈마 리벤지(가로 베기+축이동)'로 나뉜다. 각각 0.5 레벨 분의 게이지를 소비한다







▲ 플라즈마 리벤지 발동! 모든 반격기가 그렇듯이 타이밍이 중요하다

오리지널 모드로 무장!

VS 모드

대인대전용 모드. 두 사람이 한 캐릭터씩 골라 대전을 펼칠 수 있다. 늘 그렇듯이 컴과 백날 대전하는 것보다 이쪽이 수련에 도움이 된다.



▲ 일단 하나 고르고



▲ 쓰러뜨리자

그룹 배틀 모드

다른 게임에서 '팀배틀'이라 불리우는 모드. 총 5명의 캐릭터를 골라 끝까지 살아남은 쪽이 이기는 모드이다.



▶ 이번엔 5명 고르고…



◀ 몽땅 쓰러뜨리자

트레이닝 모드

격투 게임이 가정용으로 이식될 때, 얼마나 충실한 트레이닝 모드가 준비되어 있는가 역시 구입여부를 가늠하는 요소가 된다(※트레이닝 모드가 잘 되어 있다고 모두 구입하는 것은 아니다).



◀ 플라즈마 콤보를 연습하라고 수험도 타입의 콤보 표시 그래프를 마련해 주셨다

▼ 다양한 패턴의 콤보를 손에 익히자. 연습은 실력의 필수조건이다



▼ COM을 장승처럼 세워놓을 것인지 가드만 하게 할 것인지… 이런 세세한 설정을 플레이어 마음대로 조정할 수 있다. 참고로 이 모드에서는 게이지 없이 필살기를 남발할 수도 있다





이 로봇들을 아십니까?

초강전기 키카이오



'거대로봇의 대전'이라는 소재는 이미 여러 번 게임화된 바 있다. 그러나 이 작품 「초강전기 키카이오」만큼 화려한 매력을 가진 작품이 또 있을까? 인간을 소재로 한 격투게임이 아니면 그다지 인기를 얻지 못하는 국내 시장의 특성상 아케이드에서는 빛을 보지 못했지만 DC에서 되살아날 이 게임, 「키카이오」에 시선을 잠시 고정시켜보도록! 다른 격투에서는 느끼지 못했던 뭔가를 얻을 수 있을지니….

장르	격투 액션
제작사	캡콤
발매일	미정
발매가	미정

아케이드 버전을 기본으로 제작되고 있는 DC용 「초강전기 키카이오」는 그래픽이나 연출적인 면에서 원작 이상의 수준을 보여준다. 또한 아케이드에서는 볼 수 없었던 오프닝 동영상을 비롯, 각종 요소들을 추가 더욱 화려하고 박진감 있는 게임이 되어 돌아올 예정이다.



◀ DC용 오프닝 영상의 일부. 오프닝은 2D 애니메이션으로 만들어졌다

특색있는 로봇들의 한판

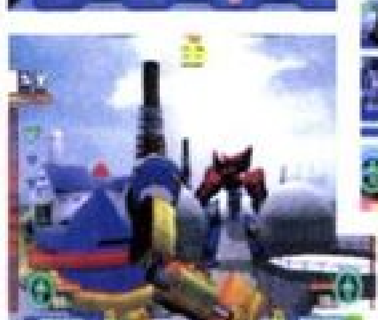
변신 로봇, 합체 로봇, 슈퍼 로봇, 리얼 로봇 등, 거의 모든 종류의 로봇을 한자리에 모아 대전을 즐기는 게임, 그것이 「초강전기 키카이오」이다. 특이한 것은 자신이 고른 캐릭터에 따라 각각 다른 한편의 스토리를 만들어 가게 된다는 점이다. Ⓟ



◀ 처음에 선택할 수 있는 머신은 8대. 선택하는 머신에 따라 전혀 다른 스토리가 전개된다



▲ 풀화면으로 전개되는 필살기 연출



◀ 거구들의 싸움이니 만큼 주변 건물들이 남아나지 않는다

■ 초강전기 키카이오



주인공:토도로키 쥰페이

■ 기강천사 디아나 17



주인공:아마미아 레이카

■ 특무기병 딕센



주인공:니키토 파랜드

■ 라파카



주인공:사이몬 하버드

■ 싸워라! 펄시온



주인공:카이

■ 몽환합체 트윈잠V



주인공:유메노 다이치, 유메노 소라

■ 중장갑 육전병기 와이즈덕



주인공:어빙

■ 마법나라의 포린



주인공:포린

DREAMCAST

이번달에 소개드릴 로봇은 바로 이것!

선라이즈 영웅담



제작사로 명기되어 있는 선라이즈 인터랙티브는 제작의 총지휘를 맡고 있지만 모델링에 관련된 작업은 각종 피규어를 제작, 이름 값을 높여가고 있는 '아트리에 사이'라는 곳이다. 최근 '아트리에 사이'의 웹사이트에 업데이트된 정보가 있어 재빨리 이곳에 옮겨본다. 새롭게 등장하는 로봇은 바로 이것이다.

장르	RPG
제작사	선라이즈 인터랙티브
발매일	12월 예정
발매가	미정

이번 달에 소개할 로봇은 「기갑병 가리안」에 등장하는 머신들이다. 다소 고전적인 중세의 분위기를 가진 가리안은 국내에 프라모델로 소개되어 80년대 초중반 상당한 인기를 끌었던 작품이기도 하다. 아마도 스무살 이상의 게이머라면 나름대로 이 로봇들에 관한 기억을 가지고 있을 듯하다. 참전이 결정된 6대의 기갑병을 소개한다.





▲ 국내에서는 프라모델 쪽이 더 친숙할지도…

◀ 가리안 역시 선라이즈의 애니메이션 중 하나

어설트 가리안



가리안의 개조형으로 비행타입의 상반신과 지상타입의 하반신이 분리되어 전투를 벌일 수 있는 기체. 소울칼리버에 등장하는 아이비의 그것처럼 채찍 형태로 늘어나는 검을 장비하고 있다. 발바닥 부분에 바퀴가 달려 있는 묘한 로봇이기도 하다

프로마키스



국내 팬들이 '프로마시스'로 알고 있는 반인반마형 로봇. 보통 머신의 두배에 달하는 발이 달린 만큼 기동력에서 '두발 앞서는' 머신이기도 하다. 이번에 공개된 것은 사병용 프로마키스. 장교용인 '프로마키스 뷔'도 등장한다

윙 갈



가리안을 개조시키게 한 장본인(?). 비행능력과 격투능력을 모두 가지고 있는 탓에 보통 기갑병보다 넓은 전투무대를 가진다. 참고로 이 만화의 세계관에서 보면 비행능력을 가진 머신은 꽤 상급기종에 속한다

윙갈 ZEE



겉모습부터 고급스러워 보이는 또 다른 타입의 윙갈. 앞에 소개된 것이 일반 사병용 기체이고 머리모습이 조금 다른 '윙갈 ZEE(지)'는 장교용 기체이다. 이 은빛의 기체는 친위대장 전용 기체이다

스카츠



등에 붙어 있는 보조기체를 사출, 공중과 지상에서 동시에 공격을 펼치는 머신이다. 근거리 공격용 랜서를 이용한 격투력도 상당히 높은 수준. 둔한 어줍마같은 인상이지만 실전에 들어가면 일당백의 전사로 탈바꿈한다

모노코트



중사병(中射兵)이라 불리우는 머신으로 포병과 같은 성격을 가진 로봇이다. 주로 원거리 공격을 위해 설계되었으며, 확실한 한방을 날려주기 위한 조준용 카메라 아이, 사격용 안정기 등이 부착되어 있다 ▶

나만의 소녀를 만든다

마리오넷 컴퍼니



마이크로 캐빈이 만든 「마리오넷 컴퍼니」는 PS와 PC로 먼저 발매되어 좋은 평가를 받았던 게임이다. 일본의 유력 주간지 패미통의 소프트 리뷰 코너에서 명예의 전당에 헌액된 경력을 가지고 있는 이 게임이 이번엔 DC로 등장한다. 미소녀 인조인간은 DC에 어떤 모습으로 찾아올까?

장르	시뮬레이션
제작사	마이크로 캐빈
발매일	10월 예정
발매가	5,800엔

평범하고 무능력해 보이는 주인공은 전직 '마리오넷 기술자'. 기술자로서의 능력에 한계를 느끼고 샐러리맨 생활을 시작한다. 어느날 거리를 거닐던 주인공은 이상한 목소리에 발걸음을 멈춘다. 소리가 들려온 것은 구석진 쓰레기장. 그곳에는 기능을 다한 마리오넷이 버려져 있었다.



◀ 알 수 없는 목소리에 이끌려 어두운 골목 안으로 발을 들인 주인공은 쓰레기 더미 속의 마리오넷을 발견한다
▼ 주인공은 알 수 없는 기분에 사로잡혀 마리오넷을 수리하기 시작한다



기능이 정지된 마리오넷이 주인공에게 도움을 요청한 것일까? 이때부터 주인공은 마리오넷을 되살리기 위해 잠들어 있던 기술자의 혼을 불사른다. 그로부터 반년 뒤 주인공은 소녀타입의 인조인간 마리오넷을 부활시키는데 성공한다.



▶ 만나서 반가워요 주·인·님, 이제부터 마리오넷과 주인공의 생활이 시작된다

육성+개조

주인공의 손을 거쳐 되살아난 마리오넷은 다른 마리오넷과는 달리 사람의 마음을 가진 별난 인조인간이다. 따라서 인간을 소재로한 육성 시뮬레이션과 마찬가지로 각종 커뮤니케이션을 통해 좋은 관계를 만들어야 한다.



대화를 통해 깊은 관계를 만들어가자



열심히 하면 대가가 주어지게 될 터

또한 마리오넷은 기본적으로 로봇인 만큼, 기본적인 행동을 위해서나 각종 파라미터를 향상시키기 위해서는 여기저기 손을 대주어야 한다.



◀ 가슴 부분에는 연료통 등이 탑재된다. …로봇이다 로봇!
▼ 감정이 있다고는 하지만 로봇은 로봇. 연료를 사다가 넣어주는 것도 잊지 말자





머리색도 바꿀 수 있다





◀▲여기저기 뜯어 고쳐 더욱 튼튼한 소녀를 만들자



주인공

전직 마리오넷 테크니션이었지만 능력의 한계를 느끼고 평범한 샐러리맨이 되었다. 길에 버려진 마리오넷을 만나게 되고서 다시 한번 기술자를 꿈꾸게 된다.



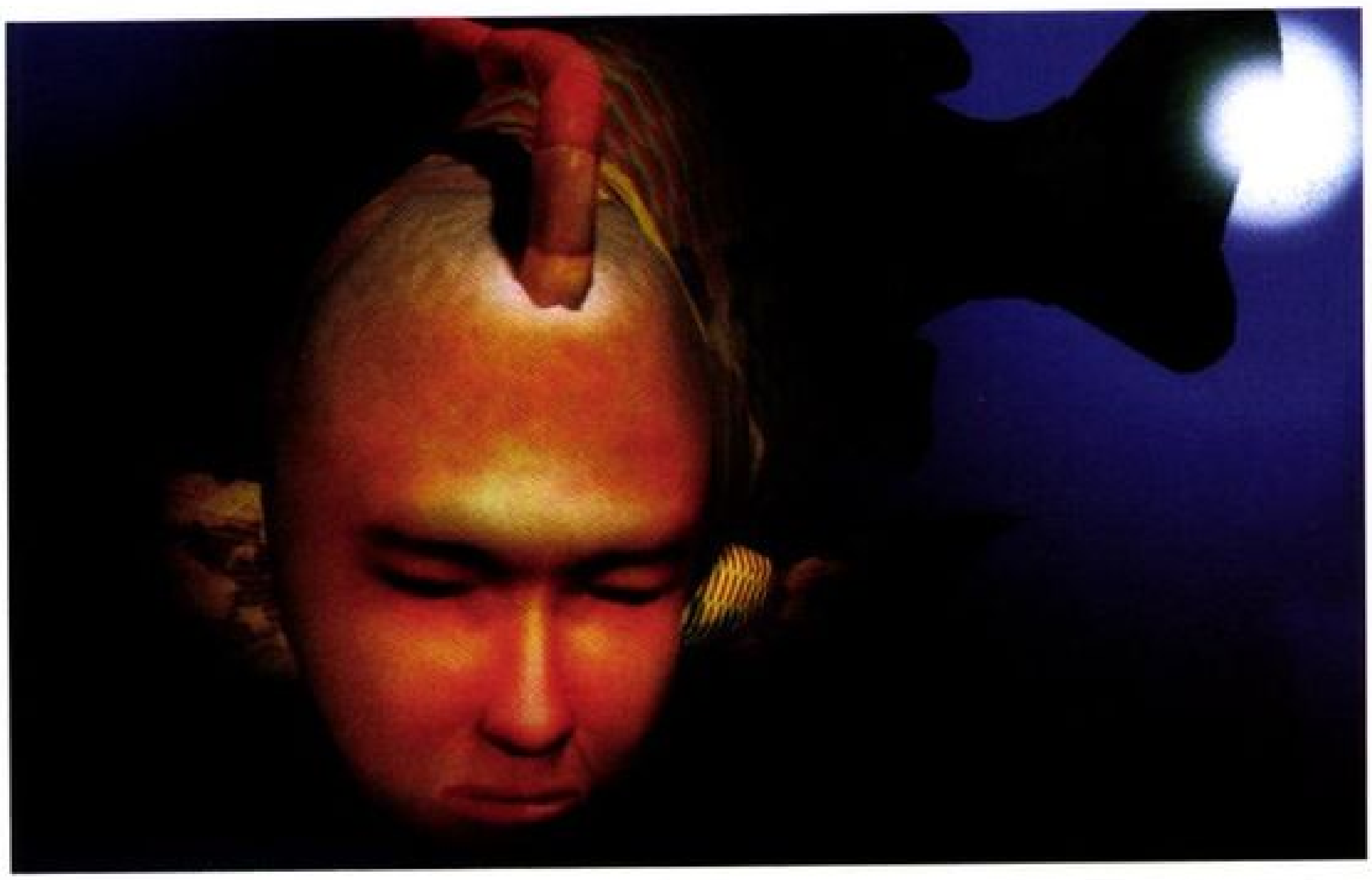
마리오넷

게임 속에 등장하는 대량생산 여성형 로봇의 통칭이다. 여주인공에 해당하는 이 마리오넷은 무슨 이유에선지 버려지게 되었고, 주인공의 손을 통해 새 생명을 얻게 된다.

DREAMCAST

우…무서워 말아요!

씨 맨 - 금단의 애완동물 -



이번달에도 어김없이 찾아온 납량특집 씨 맨! 지난달에 이어 좀더 자세한 성장 형태와 그 밖의 새로운 정보에 대해 알아보도록 하자. 그러고 보니 벌써 구입해서 플레이중인 사람들이 있을 지도…. 구입하기가 뭐하다면 지면으로나마 공포를 만끽해보길!

장르	육성 시뮬레이션
제작사	비바리움
발매일	7월 29일
발매가	5,800엔

이 게임은 수조 안의 모든 것을 자신이 직접 수동으로 관리하게 된다. 따라서 그대로 방치해 두면 시간이 경과함에 따라 수온이 내려가고 산소량이 부족하게 된다. 산 채로 봐도 무서운 씨 맨을 귀신으로 만들지 않으려면 꼼꼼한 수조 관리가 필요하다. 또 씨 맨이 유어 형태가 되고 나서는 영양 주머니라 불리는 먹이를 줄 수 있게 되는데, 마치 애완 동물을 기르는 것과 같은 감각으로 플레이할 수 있다. 한가지 신경 쓰이는 것은 같은 수조에 살고있는 암모나이트의 정체. 씨 맨과 공생관계를 이룰지 천적관계가 될지….

복습! 씨맨의 성장과정



▲ 유어 씨 맨

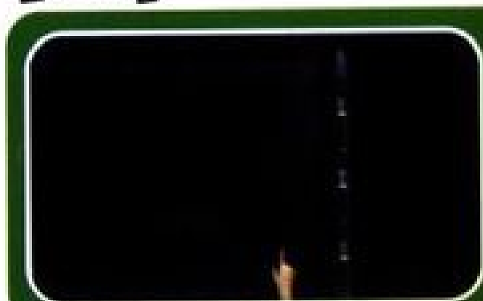


▶ 매일 같이 돌봐준 씨 맨의 성장과정을 지켜보는 것도 하나의 즐거움일 것이다

▼ 성어 형태. 손발이 자라난 형태로 진화하였다. 이젠 갖다 버리기도 힘들고…. 씨 맨 쪽에서 먼저 말 걸어오기 전에 피하자

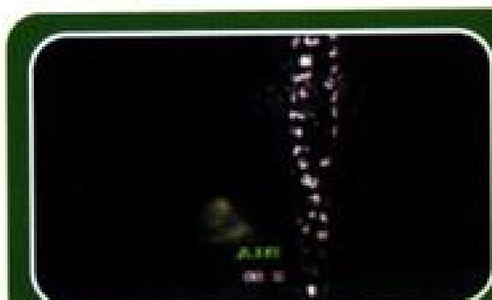


온도조절



◀ 수조내의 온도에는 항상 신경을 써야한다. 화면에 표시된 온도계를 이용하자

산소공급



◀공기공급은 게임을 시작하면 바로 해줄 필요가 있다. 산소공급은 수조의 정화 기능도 가지고 있는 것 같다

영양주머니를 주자



◀아이콘을 사용해 영양 주머니를 수조에 넣어 주자. 씨 맨의 기뻐하는 얼굴을 생각해보니 심히 공포스럽다



▶ 이것이 씨 맨과 한 수조 속에? 아직까지 모든 것이 의문

충격! 새로운 먹이 등장?

씨 맨이 어느 정도까지 성장하면 그때까지 사용한 영양 주머니의 섭취만으로는 부족해질 때가 온다. 아직 상세하게는 알려져 있지 않지만 그 의문을 풀어줄 새로운 종족이 등장하였다. 바로 나비와 그의 유충이다. 하지만 이 나비와 유충도 씨 맨과 마찬가지로 인간의 얼굴을 가지고 있다. 이들은 과연 다른 진화를 거쳐온 새로운 종족인지 아니면 씨 맨의 진화 과정의 하나인지는 아직 불확실하다. 그러나 확실한 것은 이들이 씨 맨의 먹이라는 것이다. 플레이어는 씨 맨뿐만 아니라 씨 맨의 먹이까지 길러내야 하는 것이다.



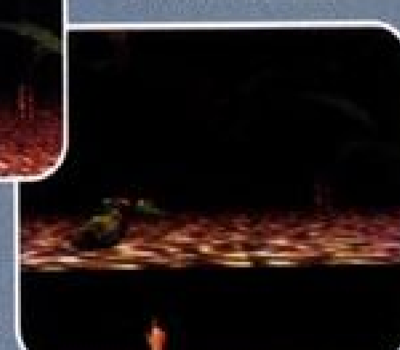
▶ 이것도 나비라고 해야 하나?



▲ 이런 것을 키우는 것도 문제지만 이걸 먹는 씨 맨은 대체



◀ 벌레는 무얼 먹고 사는가? 일반 나비의 유충과 같은 풀잎?



▶ 자세히 보니 귀엽다 고 생각되는 사람은…두 개 사도록

여름에 경험하는 뜨거운 스노우보딩!

쿨 보더즈 BURRRN!

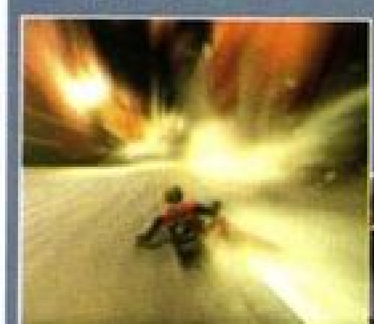


선풍적인 스노우보드 붐에 편승, 게임계에도 한 때 봇물 터지듯 보딩 게임이 쏟아지던 때가 있었다. 웹 시스템은 이 시기에 「쿨 보더즈」라는 게임을 발표, 간단한 조작으로도 화려한 기술을 표현할 수 있다는 장점을 내세워 상당한 인기를 끈 바 있다. 무명 웹 시스템을 중견 메이커로 탈바꿈시킨 「쿨 보더즈」 시리즈의 최신작 BURRRN!을 공개한다.

장르	스포츠
제작사	웹 시스템
발매일	8월 25일
발매가	5,800엔

정통파 「쿨 보더즈」가 DC로 부활한다. 바로 전작인 「3(PS)」는 마치 전혀 다른 게임을 보는 듯한 이질감으로 많은 실망을 준 바 있다. 2에서 느낄 수 있었던 스피드감, 역동적인 동작의 계보를 그대로 이어받은 것이 바로 DC용 「쿨 보더즈 BURRRN!」이다(캐릭터 디자인은 물론이거니와, 2의 캐릭터와 연관을 가진 캐릭터도 등장한다). 2에서 느꼈던 흥분에 고화질의 그래픽, 그리고 더욱 향상된 속도감을 더하면 「쿨 보더즈 BURRRN!」이 완성된다. 한 여름을 시원하게 불타게 할 BURRRN!의 참신한 게임모드를 공개한다.

프리 라이드



◀ 제한된 시간내에 골까지 도착하는 것이 목표



레이스 중에는 갖가지 방해물이 등장하기도 한다. 하지만 많은 줄…▶

슈퍼 파이프



◀ 하프 파이프보다 더욱 큰 각도를 자랑하는 경사면 코스

주인공별로 다른 장르의 음악이!

「쿨 보더즈」의 인기 요인중 하나는 스피디한 스노우 보딩과 적절하게 어우러지는 배경 음악. DC용 BURRRN! 에서는 캐릭터 별로 전혀 다른 장르의 음악이 선곡되어 보딩의 배경음악으로 사용되게 된다. PS용 2의 분위기를 그대로 옮겨놓은 캐릭터들과 각 캐릭터별 BGM장르를 소개한다.



2의 장발 청년과 비슷한 성격, 평균적인 능력치를 가지고 있다. BGM은 하드락

매치 레이스



◀ 두 사람이 동시에 레이스를

수수께끼의 화면. 화면의 분할 비율이 다르게? ▼

◀ 제한 시간내에 멋진 곡예를 연출해야 한다



2에 등장한 아이린의 친구의 동생, 저속 안정형, BGM은 테크노



하이스피드 타입, BGM 하우스

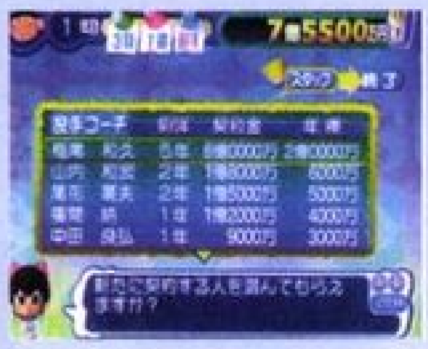


파워 타입의 캐릭터, BGM은 드럼 앤 베이스

DREAMCAST

Coming Soon!! DC

시뮬레이션



프로야구팀을 만들자

■세가 ■8월 5일 ■5,800엔

귀여운 캐릭터에 빠져 있다가는 파산에 이른다. 이것이 프로야구팀을 만들자가 게이머에게 주는 교훈이다. 살아남기 위해서는 팀의 성적도 끌어올려야 하고 합리적인 구단의 운영도 이뤄내야 한다. 두 마리의 공룡을 잡아라.



J리그 프로사커 클럽을 만들자

■세가 ■9월 30일 ■6,800엔

캐릭터의 등신 비율이 높은 탓일까? 어째서 '야구팀' 보다 1,000엔이나 비싼 가격에 판매되는 걸까? 물론 경기 화면의 화려함에 있어 '야구팀'을 훨씬 상회하는 면도 있지만…. 혹시 모션 캡처를 도왔다는 '오노 신지'의 출연료 때문?

슈팅



창공의 기병 스페이스 그리폰

■팬더 소프트 ■9월 ■5,800엔

'초월 이식'이 아니라 리메이킹 작품에 더 가까운 스페이스 그리폰. 주인공들의 일러스트부터 동영상까지 완벽하게 새로워졌다. 재미는? 나와봐야 알겠지만… 일단 겉모습으로 판단해 보면 상당히 매력적인 소프트가 아닐 수 없다.



기동전사 건담 외전

-콜로니가 떨어진 땅에서

■반다이 ■8월 26일 ■6,800엔

자… 드디어 심판의 날이 가까워 왔다. 감각적인 머신 모델링은 플러스 요인으로 작용할 것이고, 흉칙한 서양풍 캐릭터는 마이너스 점이 될 것이다. 과연 평가는? 그러나 혹 평가가 나쁘더라도 반다이는 쓰러지지 않는다. 원더스완용으로 리메이크 하면 되니까….

RPG



클라이맥스 랜더즈

■세가 ■발매 연기 ■5,800엔

후후. 계획대로라면 오늘쯤 게임점에 들러 클라이맥스 랜더즈를 구입하고 밤새 DC를 부여 잡고 울어볼 생각이었겠죠? 그러나 세상은 그렇게 호락호락하지 않은 법. 여러분의 희망을 산산히 깨뜨리며 또 다시 발매연기를 단행합니다. …뭐하는 짓이냐….



셴무

■세가 ■1월 28일 ■미정

막대한 물량의 프로모션으로 세간의 화제가 되고 있는 셴무. 그 프로모션 비디오를 감상한 게임파워 팀들은 한동안 화면 앞을 떠날 수 없을 정도로 감동을 받았다. 과연 이런 게임이 나올 수 있단 말인가? 발매연기에도 불구하고 기대는 상종가.

어드벤처



환상월야

■심스 ■9월 15일 ■5,800엔

젊어서 요절한 소녀귀신은 모습은 젊은 그대로일지 몰라도 머리 속에서는 충분히 나이를 먹는 모양이다. 자기가 좋아했던 남자의 증손주에게 대시하는 망령난 할머니 귀신의 이야기. 그러나 할머니 귀신치고는 귀여운 면도 꽤…?



리바이브 -소생-

■데이터 이스트 ■10월 28일 ■6,800엔

해변 도시에 살고 있는 주인공은 이복 여동생과 함께 평범하지만 행복한 나날을 보내고 있었다. 그러던 어느날 여동생 '카하루'가 실종되고…. 카하루를 찾으러 나서는 주인공은 이곳저곳 수소문한 끝에 동생이 해양 연구소라는 의문의 시설로 향했다는 정보를 얻는다. 그 곳에는….



마검 X

■아틀라스 ■9월 ■5,800엔

여신전생의 아틀라스가 만드는 3D 액션 어드벤처. 지난 TGS 때 공개된 게임 화면은 액션 어드벤처의 필수요소인 박진감이 결여된 느낌을 주었었는데…. 발매일은 가까워 졌고… 물론 당시보다는 많이 발전했겠죠? 아…틀렸어?

S · RPG



랑그릿사 밀레니엄

■메사이아 ■가을 ■미정

랑그릿사의 네임 밸류를 이용해야 할만큼 재미없는 게임은 아닌 듯 한데, 왜 뒷 배경에 CD를 다섯장이나 깔고서 등장하고 난리람…. 전투가 실시간으로 바뀌고, 용병 시스템이 신검사 시스템으로 변하고, 전혀 다른 게임이잖아? 랑그릿사라는 이름을 붙이려거든 우르시하라를 기용해 줘.



블랙 매트릭스 AD

■NEC 인터채널 ■9월 ■미정

SS 보다 강화된 인물 설정, 그리고 더욱 짜임새 있게 만들 예정이라는 스토리. 내외적인 면에서의 여러가지 보강이 이미 엔딩을 몇번이나 본 사람들을 다시 플레이하게 만들 수 있을지는 의문이다. 역시 '2'의 제작도 필연적?

ETC

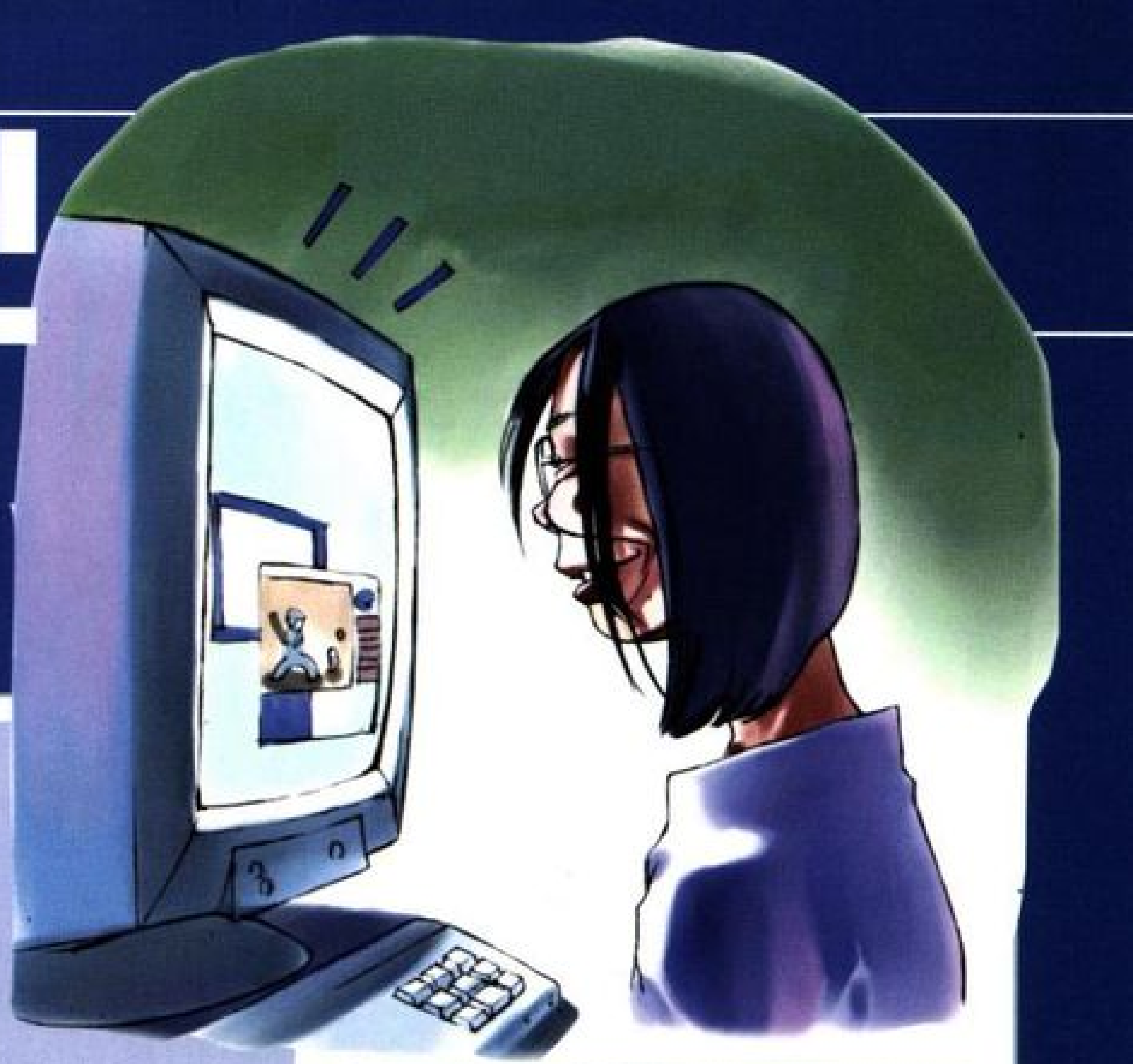


팝픈뮤직 2

■코나미 ■9월 14일 ■4,800엔

'팔이 몇 개 더 있어 주었으면' 하는 괴로움에 빠지게 만드는 게임. 가벼운 마음으로 플레이할 수 있는 음악 게임. 연인이 즐기는 게임. 다른 용도로 사용할 수 없는 비싼 전용콘을 가진 게임. 그것이 팝픈뮤직이다. 이번에 2가 나온다

새턴인



어쩌겠습니까··
인터넷 생중계로 주니치 중계를 볼 수 있는 것을··
아·· 어쩌란 말입니까·· 정말··
세상 정말 좋습니다. 아·· 또 걸렸군요··· 아야··

최준희 / 경북 안동시 태화동 666-120 37/5

며칠전 참으로 황당한 일을 당해서 소개해 봅니다. 방학이라 집에서 빈둥대기만 하고 있던 차에 어렸을 적 추억을 되살려보고자 집마당에서 개미를 잡아 놓고 있었습니다. 그러던 중 여섯 번째 개미를 잡고 다른 개미를 찾느라 두리번거리던 중 개미를 쥔 손가락에 통증이 오더군요···'호~ 이 녀석이 날 무는군!' 이라 생각하고 개미를 무시한채 계속 두리번거리는데 물린 곳이 살점이 떨어져나간 듯한 고통을···. 그래서 개미를 봤는데 그녀석은 문게 아녔습니다. 꽁무니 부분에서 벌과 같은 살기등등한 침을 발견!! 전 생전 처음보는 이 독개미 녀석을 전기고문을 가해 사형시켰습니다. 공교롭게도 독이 퍼졌는지 며칠이 지난 지금까지도 몸이 축 늘어지고 눈이 풀리며 손가락에 감각이 없습니다. 가지님은 독침 있는 개미 보셨습니까? 개미도감을 찾아서라도 그 독개미의 정체를 밝혀주시기 바랍니다.

▶ *제가 독침 있는 개미를 처음 만난 것은 수년 전 트랜실베니아 지방을 여행하고 있을 때였습니다. 가이드를 맡고 있던 붉은 머리 청년이 안내한 작은 술집. 그 술집 모퉁이에서 저는 그의 모습을 처음 보았습니다. '에구! 더럽게도 독침이 달린 개미가 다 있네' 라며 그냥 지날 칠 수도 있었겠지만, 왠지 그날만은 그렇지 않았습니다. 괴로워하는 듯한 그의 표정과 어두운 얼굴빛 때문이었을까···. 어쨌든 전 그가 앉아 있는 테이블의 건너편 자리에 앉았습니다. 전 그의 기분을 살피며 조심스럽게 입을 열었습니다. '···저···안녕?'*
아니! 그랬더니 이 개미놈이 글쎄! 쏘는 게 아니겠습니까! 그냥?! 내가 뭐 못할 말을 했습니까? 그냥 '안녕?'···이아아~그냥 쏴버리데요! 참 내~! 어이가 없어서 살점을 떨어내면서 자리를 박차고 일어나 버렸습니다. 이아아! 정말 그 때를 생각하면··· 에이~! 공교롭게도 독이 퍼졌는지 몇 년이 지난 지금까지 이 모양이랍니다. 어이가 없죠?
PS 1. 전갈이 아니었을까??
PS 2. '개미도감' 이라는 것을 본 적이 있습니까?

김강수 / 서울시 송파구 잠실 2동 22번지 주공아파트 269-504



신메탈주의자 김강수입니다. 저번에 안 뽑아주셔서 이번엔 쉬운 얘기입니다. 재미있는 이야기 입죠. 공장(학교의 별명)이란 무척 재미있는 곳입니다. 특히 공부가 최곤줄 아는 사람들의 행동은 거의 황당한 수준이죠. CDP로 메탈리카를 듣고 있다 걸렸는데 "이게 뭐지?" 라고 묻더군요. 그러면 저는 (당당하게) "MC 어퀘S입니다". "응~으응. 공부 열심히 해라"···황당. 체육시간에 더워서 교복입고 나갔는데 TEACHER 왈, "체육복 입으면 죽나?" "아니 공부하다가 뛸 힘이 없어서요" "그···그래(당황한 듯), 그럼 쉬어라"···또 황당. 매주 월요일마다 하는 노동 조회. 머리숱이 적은 교장님의 "5분만 말하겠어"가 매번 한 시간씩 이어지는 짜증나는 월요일. 대머리만이 학생머리의 표준이라고 생각하는 학생부 주임. 2300원짜리 초식성 풀밭 뷔페(내가 뽀빠이냐. 풀만 먹고 힘내게!) 쇠철창이 쳐져있는 교문을 바라보며, 나는 대학생이라는 상품을 찍어내는 공장에 점점 재미를 느껴가고 있습니다. 가지님도 시간 나면 다시 한번 다녀보시죠. 아마 게임보다 재미있을걸요. 하하하.

▶ *푸~. 물론 다시 다니고 싶습니다. 제 경험에 비추어 보더라도 훨씬 더 재밌는 곳이라는 것을 알고 있기 때문에···. 강수군이 정말로 이곳에 적혀있는 대로만 생각하며 산다면, 자기가 앞장서서 학교를 갑갑한 곳으로 만들어 가고 있는 셈이군요. 보통 강수군 나이쯤이면 삐딱함이나 극단화가 자유인의 조건인 듯이 느껴질 겁니다. 그러나 '옆길'이 주는 즐거운 만큼 '보통길' 쪽에도 즐거움이 있다는 것을 너무 간과해서는 안될 듯한데요? 이상만을 생각하다가는 현실에 있는 즐거움 마저 놓칠 수 있다는 거죠. 저도 정도만을 따라 살지는 않았지만(아직 젊으니 이런 말 하기는 뭐합니다만···), '아! 그때 좀 더 폭넓은 시각을 가지고 살았으면 좋았을 것을!' 이라는 생각을 가끔 합니다. 음···너무 피상적인가요? 그러니까 내 말은 즐거운 일도 좀 찾으라는 거죠. The wall이나 Smells like teen spirit같은 색깔로만 학창시절을 색칠하지 마시길···. 더 추상적인 표현인가··? 하지만 강수군은 무슨 말인지 알겠죠?*

이효석 / 경기도 시흥시 미산동 서광 APT B동 1303호

섬이 드디어 끝났습니다. "섬은 잘 봤나들?"하고 물어보셨지요? 물론 잘 봤습니다. 문제를···. 섬 문제를 뚫어지도록 쳐다봤습니다. 그리고··· 그뿐입니다. 얼마 안 있으면 성적표가 집으로 날아올텐데. 두렵습니다. 그날이, 그날이 오면 즐거운 여름 방학이 지옥의 여름방학으로 돌변할 것입니다. 안돼, 안돼~엣! 하아, 하아. 섬 생각은 그만 접어야겠습니다. 내일이 여름방학인데 끔찍한 생각은 그만 잊어 버리렵니다. 후후 가지님은 저희가 안 부럽다고 하셨죠? 참 안 부러우시겠습니다. 무더운 여름날 독자를 위해 땀을 삐질삐질 흘리며 일도 해야하고···. 열심히 일하십시오. 아주 열씨미. HAHAHAHA··· 아~ 차라리 지옥의 여름 방학보단 가지님의 처지가 100배는 더 낫겠군요. 가지님이 점점 부러워집니다. 후, 집으로 날아올 성적표를 어떻게 해야 한담. 왠지 이런 경험이 많을 것 같은 가지님~. 이 위기를 모면할 방법 좀 한 수 가르쳐 주시지요. 제발, 부탁드립니다.
PS. 에바 그림은 언제든지 환영한다고 하셨죠? 그런데 그림 그릴 시간이 없어서 사진을 보내니 이걸로라도 만족하시지요.



▶ *자신의 상황을 극복하기 위해 남의 조언을 구하는 것은 우매한 일이다'는 포천 일동 윤삼식 할아버님의 말씀이 문득 떠오르는군요. 그분 역시 성적에 관한 많은 고민으로 자신의 유년기를 보냈다는 기록이 있습니다. 그 중 시험을 마치고 나오며 내뱉었다는 이 대사는 지금까지 여러사람의 입을 타고 전해지고 있습니다.*
"아···젠장···밀려 썼나봐"
또한 삼식 할아버지의 자서전을 읽어보면 효석 소년에게 도움이 될 만한 구절이 있습니다. 여기서 우리모두 그 구절을 힘차게 읽어보도록 하죠. 네··· 그렇습니다. 42페이지 위에서부터 열일곱번째 줄입니다.
'허허허, 그 녀석도 참. 몰라보게 컸는걸!'
어떻습니까? 뭔가 해결방안이 머리 속에 뭉게뭉게 솟아오르지 않습니까? 아버지를 믿으세요 효석 소년! 실망은 절망보다 가까이 있습니다. 그것을 한시도 잊은 적이 없습니다. 방학은 길지만 숙제는 많죠. 더 이상 고민할 게 뭐 있습니까?

윤성복 / 대구시 동구 율하동 1018 안심주공 아파트 1단지 109동 503호

이번달에는 좋은 일도 있었고 나쁜 일도 있었습니다. 먼저 나쁜 일은 제 플스가 고장이 났다는 겁니다. 그래서 어쩔 수 없이 비상금을 톡톡 털어 다시 플스 7000을 샀습니다. 원래는 DC를 사려고 모아두었던 돈이었는데…(상당히 많이 모았었는데, 크흑!) 지금은 하늘의 뜻이려니 하고 다시 돈을 모으고 있습니다. 그리고 좋은 일은 RGB모니터를 주웠다는 겁니다. 그것도 25인치 RGB모니터를! 제방에 있는 TV가 14인치 짜리라 화면이 작아서 불만이었는데 이걸로 하니까 정말 죽여줍니다. 킹오파나 철권 등을 하면 정말 오락실이랑 똑같습니다. 선명한 영상, 웅장한 사운드. 아! RGB 모니터가 이렇게 좋은 줄은 몰랐습니다. RPG나 어드벤처 등은 밤에 헤드폰 끼고 하면 엄청난 몰입도를 느낄 수 있습니다. 처음에 RGB모니터를 처음 봤을 때는 TV인줄 알았습니다. 아파트 공터에 누가 버려놨길래 TV인줄 알고 '큰 화면에서 게임 좀 해보자!' 하며 동생이랑 간신히 들고 왔는데, 집에와서 보니까 채널버튼이 없는 겁니다. 그래서 자세히 살펴보니까 RGB모니터더라고요. 혹시 고장나지 않았을까, 조심조심 게임기를 연결해 보니까, GOOD! 아주 잘 되는 겁니다. 비디오를 연결하면 TV까지 나옵니다. 어쨌든 전 횡재했습니다. 가지님은 RGB모니터로 게임해보신 적이 있나요? 아, 그리고 DC가격이 내렸더군요. 1만엔이나. 꿈이 현실로 다가오는 것같군요. 얼마 안 있으면 살 것 같습니다. 가지님도 제가 빨리 DC를 살 수 있게 응원해 주세요. 그럼 이만.

▶ *우…이거 뭐 좋았겠군요. 25인치씩이나 되는 디스플레이라면 꽤 흡족한 게임생활을 하고 있겠네요. 그런데…이런 말 하기는 좀 미안하지만… 성복군이 주워온 그 디스플레이는 RGB가 아닙니다. 성복군이 말한대로 채널 바꾸는 기능만 없는 TV라고 보는 편이 옳습니다. 보통 이런 것을 컴포지트 모니터라고 부르는데, 가운데가 둥글고 삼색(노랑, 하양, 빨강)으로 이루어진 AV케이블을 꽂아 영상 신호를 입력할 수 있게 되어 있습니다. 25인치 정도 된다면 S-VIDEO 신호를 받을 수 있을 테니 플스용 S 케이블을 구입해서 연결하면 더 선명한 화질을 감상할 수 있겠네요(물론 다른 게임기의 경우에도 S케이블만 있으면 사용이 가능합니다). 요즘은 컴포지트 모니터를 RGB 모니터로 부르는 일이 많은 거 같네요. 성복 소년의 사연을 보고 문득 생각이 나서 끄적여 보았습니다.*

덧붙여서 한가지만 더 말씀드리자면 비디오 게임기의 경우 너무 선명한 화면만을 바라다보면 오히려 역효과가 나는 경우가 있습니다. 해상도가 높지 않은 상태(하나의 게임기에도 여러 가지 해상도가 있습니다)에서 고화질 모니터를 이용해서 게임을 할 경우 화면이 거칠게 나타나거나 사각형의 바둑판 무늬 같은 것이 나타나곤 합니다. 또 정해진 해상도를 큰 화면으로 감상하게 되면 박진감은 증가하지만 점 하나하나가 커다랗게 보이게 되니 집중도는 떨어지게 되겠죠. 크고 선명한 것만이 좋은 것은 아닙니다. 자신에게 맞는 화면으로 게임을 즐길 수 있다면 그것으로 충분한 거라고 생각합니다. 그러나 성복 소년은 대머리가 될 만큼 기분 좋은 '공으로 주으려오'인 경우군요. 음…어째서 우리 동네에는 25인치 모니터를 공터에 버리는 이가 없을까요? 심히 불쾌하군요. 쳇!

김규만 / 서울시 강동구 천호 2동 318-23

음 안녕하셨죠? 물론 충격은 있으실거라 믿습니다만, 좀 암울한 얘기는 접도록 하고, 흠, 요즘도 기타프는 잘 하시고 계시나요? 전 최근 DDR의 늪에 빠져 헤어나오지 못하고 있습니다. 물론 잘하진 못하죠…. 역시 뭔가 FEEL이 오는데 몸이 거부하네요…. 하지만 동네에 있는 DDR은 값도 싸고 갤러리가 많으니까! 조금만 잘하면 갈채와 뜨거운 시선이~ 으! 나도 받고 싶다. 아! 그리고 요즘 DC의 소프트 라인업이 끝내주더군요. 물론 발매미정이 다수긴 하지만 언젠간 나오겠죠. 아! 아쉽게도 센무가 연기더군요. 하지만 왠지 퀄리티는 점점 높아지는 것 같네요. 흠. 별로 할말은 없지만… 빈칸을 채우기 위해… 죄송합니다! 다음달엔 좀 더 좋은 소식으로 찾아 뵙도록 하죠!

▶ *음… 시리즈물 편지를 보내고 있는 규만 맨입니다. 여러분도 기억하죠? 이번이 '제 5장'이라고 하는데 확실한지는 모르겠네요. 편지를 보내는 본인도 가물가물한가보군요. 역시 실리지 않으면 잊혀지는 법! 아…! 여름이잖아요. 그런데 온통 음악게임입니다. 이거 정말 괴로운 일이 아닐 수 없습니다. 더운날 그 뜨거운 기계 앞에서 흔들거나 누르고 밀고 당기고 넘어지고 일어서고…. 이 더운날… 탈진입니다 거의. 하지만 분명이 탈진해도 좋을 만큼의 뭔가가 리듬 액션 게임에 도사리고 있지요. 우선! 음악 게임들은 일단 오락실에서 점유하는 면적이 보통 게임들과는 다르지 않습니까? 이거 존재감 있습니다. 구석에 있는 '땅따먹기'나 '틀린 그림 찾기' 보다 3, 5배 가량 존재감 있는 통체와 각종 격투 게임의 사운드를 모두 합쳐놓은 것보다 2배는 더 큰 사운드. 이 정도 되면 '소년이여 신화가 되라…' 인 겁니다. 그 거대한 몸집, 웅장한 사운드, 현란한 불 빛…. 모이게 돼있는 겁니다. 왜? 인간이니까. 그리고 남들 앞에 나서기를 죽기보다 좋아하는 저희 같은 인간들은 자꾸만 자꾸만 무대위로 올라가고 싶은 겁니다. 그러나… 갤러리를 의식하며 무대에 올라오면 그때서야 기억이 납니다. '지…지난번에 다…다리가 꼬여서 쓰러졌었는데…' 그리고 출구 방향을 미리 한번 확인해 둡니다. 역시 또 쓰러지고… 저는 미리 확인한 출구로 몸을 던집니다. 오늘도 오락실을 뒤로 하고 도망치듯 달리는 제 귀에는 갤러리의 웃음소리와 누군가 발판을 밟아주기를 기다리는 듯 애절하게 흐르는 노멀 파라노이아가 메아리칩니다.*



김동오 / 강원도 춘천시 효자동 462-88번지 7통 1반

DC 소프트 중에 장르가 FREE인 센무가 무척 기대되어 이렇게 편지 올립니다. 센무의 그래픽이나 게임방식을 보면 마치 가상 현실 같군요. 방안의 모든 시설 하나하나를 모두 건드려 볼 수 있다니…. 게임 안의 자잘함을 즐기는 저에겐 무척이나 기대되는, 기대되게 만드는 말이 아닌가 합니다. 날씨까지도 변하다니… 만약 DC가 생긴다면 센무, 꼭 사서 해보고 싶군요. 이만 줄일께여….

▶ *파워포인트 헌터 동오군이 오랜만에 납시었군요. 여전히 사랑스러운 자신의 그림 솜씨를 발휘, 지면을 채워 주는군요. 센무는 전례가 없는 작품이 될 것임에는 틀림이 없습니다. 일단 게임이 발매되기 훨씬 전부터 막대한 규모와 물량을 투입, 게임을 홍보하고 있다는 점에서 그렇고, 게임 자체에 도입하고 있는 방대한 데이터가 그렇고…. 대단한 게임임인 것은 확실하지만 이렇게 유저들의 속을 태워도 되는 건지는 잘 모르겠네요. 음, 어쨌거나 센무가 등장할 10월이 이제 얼마 남지 않았군요. 발매연기가 더 이상 없으면 좋겠는데…. 그죠?*

김준영 / 대구광역시 수성구 연호동 129-6번지

안녕하십니까, 가지님? 저는 지난 번에 닭살을 가라앉히며 뚜비 인형을 갈구했으나, 받지 못해 섭섭했으나, 궁극의 아이템 나나인형을 크레인 게임을 통해 얻어서 기뻤지만, 어느 파렴치한 BAD BOYS들에게 탈취당해 외로운데다가 시험까지 못쳐 슬픈 중딩 2년차 준영이라고 합니다.
흐음… 요즘은 그 닭살 커플들의 출현이 뜸합니다. 7월호에 제 사연이 실리지 않은 것은 정말 충격이었습니다. 뭐 연속으로 뽑힐 것이라고 확신하진 않았으니까…(마감이 늦었나?). 요즘 일본어부에 들어서 열심히(My friends 들이 자꾸 그런 소리하면 목숨이 위험할 거라고 경고하는군요) 일본어 공부를 하고 있습니다. 왜냐면 제 꿈은 스퀘어에 입사하는 것이거든요. 그러려면 일본어는 필수라는 생각이 들어서…. 그러나 요즘 들어 졸작들도 만들어 내는 스퀘어의 추태를 보고 실망해서 포기했습니다(elf로 바꿔 볼까?). 하지만 외국어 하나쯤은 기본이란 생각이 들어서 열심히 하고 있습니다. 그럼 이제 그만~!

▶ *오! 준영군 지난번 답변이 한 줄이었던 것에 상당히 상심이 되었을 거라고 생각했었는데 꾸준히 사연을 보내고 있군요. 훌륭한 도전 정신입니다. 계속 정진하도록!*
음~ 스퀘어의 추태라…. 알아두어야 할 것이 하나 있는데 스퀘어의 작품이라고 해서 모든 소프트가 스퀘어라는 한 팀에서 제작되고 있는 것은 아니라는 점입니다. 만화나 무협지로 예를 들면 이해하기 쉬우려나…. 한 유명 작가가 있으면 그 밑에는 수많은 그의 분신(다소 속된 말로 '새끼 작가'라고 합니다)이 존재합니다. 즉 대략적인 것은 유명작가가 통제하겠지만 실제 작업을 하는 것은 그의 분신들이라는 얘기죠. 한 사람의 이름으로 나오더라도 실제로 작업한 사람은 모두 다른…. 스퀘어도 이와 비슷합니다. 스퀘어라는 이름을 달고 발매되는 수많은 게임들은 각기 다른 제작사(제작팀)에서 만드는 것입니다. 그래서 소프트웨어를 평가할 때 단순히 '어느 회사의 작품'이라는 식으로 판단하는 것은 다소 오류를 범할 수도 있는 거죠. 좀 더 세밀하게 '그중에서도 어떤 팀의 누가 참여하는 작품'까지는 알아보는 것이 좋겠네요. 뭐 사실은 같은 팀이라고 해도 무조건 똑같은 수준의 작품만 만들어내는 것은 아니지만…. 메이커로 싸잡아 평가해 버리는 것은 오류로 가는 지름길이죠. 이름 값만으로 소프트를 구입하는 시대는 멀리 멀리 사라져 버렸습니다. 아직 사라지지 않았나?

김경민 / 서울시 금천구 시흥 5동 244-3 삼두타운 가동 205호

내일 시험을 앞둔 청년입니다. 파워 때문에 교과서가 손에 안 잡히는 군요. 시험…저는 시험에 관한 추억이 많답니다. 중 1 때는 나름대로 열심히 했습니다. 그러나 중 2 때는 새턴을 즐기고, 시험전날 PC방이 생겨 공짜로 스타하러 가고…. 벼락치기 한다고 밤을 새워버리고는 시험볼 때 졸고, 답 쓴 것 친구 보여주느라 고생하고, 아! 너무나도 가슴 아픈 추억입니다. 이번 시험은 잘 보기 위해 1주일 전부터 준비했습니다. 내일은 수학, 도덕, 기술·산업 시험을 봅니다. 부디 좋은 성적을….
PS. 시험 잘 보면 아버지께서 컴퓨터 사주신대요. DC나 SS를 못 사서 아쉽지만 COMPUTER를 위해 FIGHTING!

▶ *중3 청년 김경민 청년의 시험은 과연 잘 끝났는지… 아버지께서는 어느 정도 성적에 만족하실지… 모든 것이 궁금함으로 가득하군요. 일주일 전부터 시험을 대비한다…. 다시금 학생시절 생각이 나는군요. 어리고 천진난만했던 저는 과연 시험 며칠 전부터 시험에 대비하는 것이 좋은가를 고민하고 또 고민했습니다. 뭐 고민할 때마다 결론은 같지요. '시험은 평소실력으로 보는 것이다!' 그러면 여기서 또 하나의 고민거리가 탄생하게 됩니다. 과연? '평소실력'이란 어디까지를 말하는 것인가? 학력고사 세대라서 '4지선다'입니다.*
① 무위자연론 - 아무런 지식을 얻지 않은 상태, 순수한 두뇌상태로 시험에 임함.
② 가지생각론 - 평소에 학습했던 것으로 시험에 임함. 평소에 수업을 열심히 듣지 않았더라도 별도의 공부를 해선 안 된다. 시험이란 자신의 상태를 점검하는 평가이기 때문.
③ 용돼라용론 - 평소에 배운 것은 복습에 복습을 통해 완전히 익힌다. 물론 시험 때는 코피가 나는 밤샘도 불사한다.
④ 심신단련론 - 매 맞을 것에 대비하여 평소에 근력을 기르고, 0점을 내도 기죽지 않을 담력을 기른다.
음~ 아시다시피 저는 매번 2번을 골랐습니다만(게다가 젤 긴 게 답), 대부분은 3번을 택하더군요. 괴로운 세상입니다. '시험은 평소…' 어쩌고 하는 인간들의 입에 참고서를 말아서 쑤셔 넣어주지 못한 것을 지금도 가끔 후회하곤 합니다. 아아~! 제발 그딴 소리 좀 하지마! 응? 왜 남의 인생을 짓밟는데? 응?

이성현 / 서울시 영등포구 도림동 8-4호 2통 3반

안녕하세요. 씨맨입니다. 이번호 답변 덕분에 놀라운 사실을 알아버렸습니다. 그토록 노력해온 게 숨쉬기가 아닌 먹기라니…. 어쨌든 이건 제쳐두고 또 새로운 강적이 나타났습니다. 그것은 바로 '비누 거품'. 계절이 계절인지라 날마다 샤워를 하게 되는데 몸에 비누칠을 할 때 전 저희 집에 있는 한방 비누(로열 제리 함유라고 써 있음. 모양도 육각형)로 비누칠을 합니다. 그럴 때면 얼굴에 먼저 비누를 묻히고 몸에 비누칠을 하는데(얼굴에 먼저 비누를 묻히는 이유는 조금이라도 오래 묻히고 있으면 효과가 더 있지 않을까 하는 생각에서입니다) 팔에 비누칠을 하고 있노라면 눈이 따끔따끔 합니다. 물로 씻으면 그만이지만 나 자신과의 싸움이기도 하고 비누가 보통 비누가 아닌지라…. 하지만 물먹기보다는 행복합니다. 그 이유는 역시 보통 비누가 아니기 때문이죠. 후후후…이런 실없는 내용을 왜 또 보냈냐고요? 저번에 뽑아주신 것도 그렇고 편지 지 산 기념입니다. 사연 읽느라 눈 피곤하시죠? 그래서 아이스 소프트 그린 노트의 일부분을 보냅니다. 그럼 BYE~!
PS 친구한테 액플을 빌렸는데요, 어떻게 쓰는지 몰라서 그냥 줬습니다. 겜 클리닉에 물어보려 했는데 애독자 엽서 뜯다가 찢어 먹고…(찢고 보니 조그마하게 자를 대고 뜯으라는 글자가 하하…)액플은 쓸 게 못되나 봅니다. 우이쒸!

▶ *어제도 해가 뜨고 내일도 해가 뜨듯 성현 소년의 무모한 도전은 오늘도 그칠 줄을 모르고 있군요. 비누가 매워 눈물이 난다…. 흐음… 오! '호기심 천국'을 보니 '파를 물고 양파를 썰면 눈물이 나오지 않는다'라는 얘기가 나오더군요. 우리도 이 방법을 이용해 봅시다. 어차피 눈이 맵고 눈물이 나는 것은 마찬가지 아닙니까?*
파를 물고 샤워를 하세요.
………………………… 아니면 팔을 물고 샤워를 하던가….
PS篇. 애독자 엽서가 없으면 아무래도 액플을 사용하기 힘든 법이죠. 그럼요. 다음번에 자를 대고 잘 뜯어서 반드시 액플을 사용하는 기회를 가져보도록 해요.

김상현 / 부산광역시 해운대구 우2동 삼호가든 8동 304호

안녕하세요. 가지님. 저는 어느날 저녁 TV에서 정말 특별한 것을 보았기에 이렇게 편지를 띄웁니다. 그 어느날 저녁, 저는 언제나 처럼 TV를 보고 있었습니다. 그런데 NHK 방송을 무심결에 틀어보니…세상에 센무의 플레이 화면이 나오는 것이었습니다. 그래서 재빠른 몸놀림으로 녹화를 시켰죠(그런데 녹화가 잘못되었더군요). 한 마디로 센무의 개발화면은 '멋지다'였습니다. 하즈키 료의 다양한 모션과 배경, 그리고 전혀 일률적이지 않은 날씨 변화 등이 제 눈을 사로잡았습니다. 특히 QTE 모션과 홍수영의 얼굴, 벚꽃이 떨어지는 모습은 가히 압권이었습니다. 또 센무는 사운드에도 신경을 많이 쓰는 것 같았습니다. 오케스트라 하나를 모두 동원하기도 하더군요. 정말 센무란 게임은 Free라는 새로운 장르를 어떤 방법으로 표현할지가 기대되는군요. 사진만으로는 센무에 대해 1/5도 알지 못합니다. 과연 센무의 개발화면을 본 파워 독자가 몇 명이나 있을지…. 갑자기 콧대가 솟아오르는군요. 그럼 안녕히.
PS. 가지님께서는 이제 '소년'이란 말이 습관처럼 되어버렸군요.

▶ *NHK 위성방송에서 방영한 '네트워크 정글'을 보셨군요. 움직이는 센무는 확실히 다르죠? 그런 영상을 구할 때마다 스크린 샷, 즉 정지 화면으로는 도저히 전달할 수 없는 '대단함'을 경험하게 되죠. 편집부에 놀러오는 독자에게는 가끔 비디오를 틀어주기도 합니다만… 모든 독자에게 그렇게 할 수는 없으니 안타까울 뿐이네요. 정지된 화면과 움직이는 화면은 엄청난 차이가 있게 마련입니다. 음…꿩대신 닭이라고 해결책을 알려드리죠. 가까운 곳에 PC 게임방 등이 있을 겁니다. 같은 값이라면 통신속도가 조금 빠른 곳에 들어가셔서 인터넷이나 PC 통신(아이디는 친구 것을 빌리세욧!)을 뒤지면 최신 게임의 동영상을 다운로드 받아볼 수 있을 겁니다.*

임용현 / 충남 천안시 신부동 대림 APT 203-103

안녕하세요? 가지님 전 슈퍼로봇대전 F가 이렇게 재미있는지 첨 알았습니다. 우연히 통신에서 '4차 로봇 한글화 파일 IPS'를 보게 되었고 SFC 에뮬 4차 로봇 대전 리얼계 28화 슈퍼계 32화가 한글화 된다기에 정말 우연히 뽑아서 한글 패치한 후 게임을 했는데 정말 넘 재밌더군요. 전 SS를 갖고 있지는 않지만 PS로 슈퍼로봇 F를 작년에 구입해 놓고 한문이 많이 나오는 걸 보게 되자 이게 뭐고, 이게 뭘까 하며 건드리지도 않았습니다. 그런데 4차 로봇을 PC에뮬로 하고 나서는(지금도 하고 있는 중) 요즈음은 게임 챔프 97년 11월호 SS공략 로봇대전 F를 보고 PS로 한참 진행중입니다. PC용 4차를 하다가 PS의 F를 하니까 정말이지 2배는 재미있군요. 완결편도 3일전에 구입했는데 얼른 F를 깨고, 시작하고 싶습니다. 아직도 제 귀에 류마의 함성이 들리는군요. "겟타 비-무"
PS. 자세히 들어보면 '비-무'라고 합니다.

▶ *한문(일본어를 말하는 거겠죠?) 가득한 게임에 매력을 느끼게 되면서 서서히 일본어 학습의 길로 접어드는 것이 어떻게 말하면 전형적인 한국 게이머의 모습입니다. 저희 필자들만 보더라도 게임 속에 나오는 대사 등이 어떤 의미인지 알고 싶어 일본어를 시작했고 지금은 상당한 수준이 되어 있는 경우가 많더군요. 정수 소년도 몇 년 뒤에는 웬만한 일본어는 술술 읽어내리는 실력자가 되어있을 수도 있겠군요. 음~ 힘내보시길. 뭔가를 학습할 계기가 생겼다는 것은 좋은 일입니다.*
그냥 여기서 마무리하면 무지하게 섭섭할 테니 조금만 더 대화를 나누어 보도록 하죠. 음 무슨 대화를 할까요? …… 신창원이 잡혔더군요. …주가가 1000 포인트를 올랐다 내렸다 하네요…. 아…아까 끝냈으면 좋았을 것을… 공연히 이게 뭡니까? 괜히 대화를 더 나누자고 해서 제 꼴이 우스워졌으니… 파를 물고 양파를 썰도록 하세요.
PS篇. 자세히 듣지 않더라도 그 친구는 비~무라고 발음합니다. 일본인들의 영어 발음 방식이예요 그게.





닌텐도의 부활도구는 제한이 없다



[구언정 기자]

현재의 닌텐도64(이하 N64) 시장은 상당한 침체 분위기다. 기대했던 64DD도 회원 판매제라는 조금은 애매한 제도로 변해 버리고 「오우거 배틀64」의 후속타도 기대하기 힘든 상태…. 일본에서는 아직은 '팔리는 게임기' 라는 평가를 받는 64이지만, 돌핀이라는 카드의 발동으로 스스로 발전 가능성에 족쇄를 채운 듯한 느낌도 적잖이 받는다.

드림캐스트(이하 DC) 발매 전후의 새턴을 보면 극명하게 알 수 있는 사실이다. 새턴은 현역시절에는 그래도 플레이 스테이션(이하 PS) 다음의 판매량을 마크하고 있던 게임기였지만 침체 도중에 발매를 발표한 DC와 PS의 독주에 밀려 현재는 완전히 사장 분위기다. 이와 마찬가지로, 2000년 말에 발매될 돌핀을 고려하면 64의 수명은 길어야 3년이다. 가뜩이나 킬러타이틀이 뜸하게 발표되는 64시장에 새로운 물건을 기대하는 것은 어려운 일이다. 그나마 64DD가 전환점을 제시해 주지 못한다면 어쩌면 그 최후는 생각보다 더 빨리 올 수도 있다.

그렇다면 돌핀의 시장은 어찌 될 것인가? PS2도 기존의 유저 흡수를 위해 PS와의 호환에 고심하듯이 기존 유저의 흡수는 판매에서 상당히 중요한 요소이다. 그러한 점에서 본다면 돌핀은 조금은 안심해도 될 것 같다. 그건 포켓 게임기 시장 점유율 99%를 점유하고 있는 미니 컴보이라는(이하 GB) 카드가 있기 때문이다. N64도 GB와의 연동으로 게임 문화에 새로운 길을 제시한 바가 있다. 돌핀의 성능을 보면 알겠지만 돌핀의 컨트롤러는 그 자체가 GB컬러가 되어 버리는 무서운 기능이 있다. 어쩌면 GB시장 유저들의 관심도 끌 수 있는 셈이다. 게다가 코드네임 돌핀은 단순히 게임기로서가 아닌 이론적인 시장 활로만 해도 상당한 범위를 자랑한다. 그러므로 앞으로의 시장공략은 타이밍과 성능, 그리고 소프트의 원활한 발매에 그 미래가 달려있다고 하겠다.

N64를 사야하는 절대적인 이유

슈퍼 로봇 대전64



「슈퍼 로봇 대전F」의 발매 이후로 로봇대전 시리즈의 열풍이 채 가시기도 전에 N64에 또 한편의 시리즈 물이 발표되었다. 롬팩 이기에 가능한 쾌적한 진행에 N64이기에 가능한 전투 필드의 3D화, 또한 시스템과 스토리 역시 대개혁을 시도하고 있다. 이제 로봇대전의 새로운 시리즈는 N64에서 다시 시작된다.

장르	시뮬레이션 RPG
제작사	반프레스토
발매일	가을 예정
발매가	미정

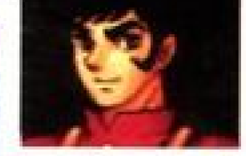
인기 로봇 애니메이션 캐릭터가 총 출연하는 시뮬레이션 RPG 「슈퍼 로봇 대전」시리즈. 그 인기는 일본 뿐 아니라 국내에서까지 절대적이다. 이번 N64판은 지구 연방군과 우주인과의 싸움을 그린 것으로 기존의 시리즈 물과는 스토리에서부터 차별성을 두고 있다.

N64에서 로봇대전을 즐긴다면!

기본적인 게임의 시스템은 이제까지의 시리즈와 큰 차이는 없다. 다만 N64의 매력 포인트를 최대한 살려 전투신의 배경을 3D 폴리곤으로 표현해 리얼함을 한 층 더해주고 있다. 또한 파일럿을 보다 크게 표시하여 각 인물의 캐릭터 성을 최대한 살리고 있다.







▲ N64에서 로봇대전을 즐긴다면!

◀ 캐릭터의 개성이 확실히 살아나고 있다

POINT 1

전투신의 배경은 3D폴리곤으로 표시!

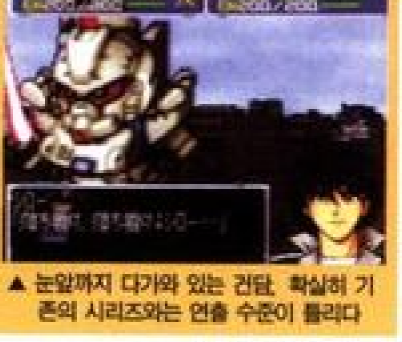


▲ 건담이 다가오고 있다



▲ 안쪽에서 접근해 오는 듯한 느낌을!

배틀의 무대가 되는 전투필드는 종래의 2D에서 3D로 변화되었다. 이로써 화면 안쪽에서 로봇이 다가오는 듯한 연출 등의 표현이 가능하다.



▲ 눈앞까지 다가와 있는 건담. 확실히 기존의 시리즈와는 연출 수준이 틀리다

스토리

어느 날 갑자기 지구권에 출현한 무게 좀바트스 제국은 지구의 침공을 시작한다. 의문의 우주인에 의한 압도적인 공격력 앞에 지구연방군은 제대로 된 반격조차 하지 못하고 그들의 지배하에 놓이게 된다. 이에 지구를 구하기 위해 히어로 일행은 다시 한번 집결을 시도하는데….





▲ 이번 상대는 우주인? 그렇다면 이제까지 등장했던 적들도 재도전을 가해 올까?

새로운 2작품을 포함한 20개의 타이틀 수록!

「슈퍼 로봇 대전」에 등장하는 작품은 「건담」, 「겟타」, 「마징가」 시리즈 등을 중심으로 한 20개의 타이틀. 그 중에서 92년 비디오 애니메이션으로 발표되었던 「자이언트 로보」와 82년에 방송된 「육신합체 고드마즈」의 새로운 참전이 결정되어 있다. 두 대의 거대 로봇이 무게 제국과의 싸움에 어떻게 관련되는지는 아직 밝혀진바 없지만 이 두 대의 로봇이 등장한다는 것만으로도 기대 가치는 있다고 본다.

새로이 등장하는 캐릭터를 보면!

■ 자이언트 로보 ~ 지구가 정지한 날





▲손목 시계형 통신기로 로봇에게 명령한다

핵으로 바뀌는 새로운 에너지 '시즈마드라이브'의 비밀을 둘러싼 채 주인공과 그가 조정하는 로봇 '자이언트 로보'가 활약하는 작품이다. 펀치 이외에도 미사일과 로켓 등 무수의 화기를 장비하고 있다.

NINTENDO 64

■ 육신합체 고드마즈

17세의 주인공 타케루의 부름에 세계 각지에 잠들어 있던 6대의 로봇이 합체해 고드마즈가 된다. 고드 파이어와 마즈 플래시라고 하는 검이 무기이다.





수많은 초능력을 가진 소년 타케루, 그의 정신 커맨드는 과연 무엇일지?

새로워진 시나리오 구성 체크!

주인공이 타는 로봇의 종류와 소속되어 있는 조직에 의해 다음 시나리오가 변한다. '멀티시나리오 시스템'이 「슈퍼로봇대전64」에서는 극적으로 파워 업 되어 있다! 시스템을 살펴보면 전부 100 이상의 시나리오가 10개 정도의 블록으로 나뉘어져 있고, 각 블록 내의 행동에 의해 다음 블록이 결정되는 시스템으로 되어있다. 이 시스템에 의해 엔딩까지 진행하는 시나리오는 플레이어에 의해 여러 가지로 변화한다.



▲블록제의 도입으로 몇 번이라도 게임을 즐길 수가 있다

■ 지금까지의 「슈퍼로봇대전」은?

- 주인공이 리얼 로봇계나 슈퍼 로봇계 중 하나를 선택
- ↓ 시나리오1
- ↓ 시나리오2
- ↓ 시나리오3 → 시나리오4 → 엔딩1
- ↓ 시나리오5 → 시나리오6 → 엔딩2

주인공의 로봇이 슈퍼로봇계(마징가Z 등)인지 리얼로봇(건담 등)인가에 의해 스토리가 몇 개인가로 분기된다. 분기된 시나리오의 앞에는 복수의 엔딩이 있었다.

■ 「슈퍼로봇대전 64」는?

- 주인공이 리얼 로봇계나 슈퍼 로봇계 중 하나를 선택
- ↓ 블록 1
- 리얼로봇편 도입 시나리오 → 블록 2 시나리오 A → 시나리오 B → 시나리오C / 시나리오D → 엔딩
- 슈퍼 로봇편 도입 시나리오 → 블록 3 시나리오 E → 시나리오 F → 시나리오G / 시나리오H → 엔딩

링크 배틀러와의 데이터 교환이 실현!!

64GB 팩의 기능을 모두 사용한 이번 작에서 가장 주목해야 할 신 요소는 바로 「슈퍼로봇대전64」에 등장하는 파일럿의 데이터를 다음에 소개하는 「슈퍼로봇대전 링크 배틀러」로 전송해서 배틀로 강하게 키우는 것이 가능하다는 것이다. 또한 링크 기능이 없이는 등장하지 못하는 수많은 숨겨진 요소가 준비되어 있다.



맘에 드는 캐릭터만 따로 단련시킬 수 있다 ▶

미니 컴보이 신작라인

슈퍼 로봇대전의 끝은 없다

슈퍼 로봇 대전 링크 배틀러

N64의 「슈퍼 로봇 대전 64」에 이어 로봇 대전의 배틀 시스템만을 GB로 즐길 수 있는 「링크 배틀러」가 등장한다. 물론 64GB 팩을 이용해 「슈퍼 로봇 대전 64」의 세이브 데이터에 있는 로봇을 불러 낼 수도 있다. 국내에 64GB 팩을 가지고 있는 유저가 몇이나 될지는 의문이지만 어쨌든 기대하며 기다려 보자.

장르	기타
제작사	반프레스토
발매일	99년 발매 예정
발매가	미정

「슈퍼 로봇 대전64」에 등장하는 로봇을 편성해 팀을 만들고, 5단계의 리그를 승리목적으로 진행한다. 전투에서 승리하면 얻게 되는 VP(빅토리 포인트)를 모아서 새로운 로봇으로 교환하고, 사용가능 한 로봇의 수를 늘려갈 수도 있다.



◀ 새로 등장하는 로봇도 물론 있다



▲ 자이언트 로봇과 마드고즈를 한 팀으로 짜는 것도 가능

전투는 1대1로 이루어진다. 모든 적에게 이기면 승리하게 된다 ▶

배틀의 흐름을 보면!



▲ 파일럿에게는 여러 종류의 정신커맨드가 있다



▲ 모든 행동의 결정이 끝나면 드디어 배틀이 시작된다

❶ 우선 자신이 가지고 있는 로봇을 조합해 팀을 구성한다. 각 로봇에게는 1에서 2까지의 포인트가 설정되어 있고 그 합계가 5포인트가 될 때까지 로봇의 선택이 가능하다.

❷ 1회의 턴은 6개의 라운드로 나뉘어져 있고, 미리 각 라운드의 행동을 결정하고 나서 싸우게 된다. 물론 공격과 방어 이외에 정신 커맨드도 존재한다.

❸ 전투는 선택한 커맨드에 의해 라운드 순으로 시행된다. 턴을 반복해 상대를 이기면, 그대로 다음 로봇과의 전투로 이어진다. 모든 적을 물리치면 승리하게 된다. Ⓟ



◀ 어느 한쪽이 쓰러질 때까지 턴은 계속 반복하게 된다



◀ 전진과 후진 등의 커맨드로 적과의 최적의 거리를 유지하자



정신 커맨드의 사용이 승패를 좌우한다 ▶

반년의 침묵을 깨고 돌아왔다

윈백(Win back)



계속되는 발매연기로 많은 유저들을 애태웠던 「윈백」이 반년의 침묵을 깨고 드디어 발매일이 결정되었다. 「윈백」 특유의 중후한 스토리 자체는 그대로 유지하면서, 처리속도의 고속화로 인해 그 외 모든 면에서 파워 업이 이루어졌다. 점점 발전해 가는 「윈백」을 보며 발매일까지 얼마나 더 많은 개량이 이루어질지 벌써부터 기대된다.

장르	액션
제작사	코에이
발매일	10월 1일
발매가	7,800엔

게임의 대폭 개량결정에 의해 발매일이 연기되었던 건 액션 게임 「윈백」. 분명 이전 보다 월등히 파워 업 된 모습을 보여주고 있으며 테러리스트에게 점거된 전략위성관제 센터를 탈환한다는 중후한 스토리를 제외한 모든 면에서 개량되었다. 카메라 워크, 게임의 밸런스, 조작의 간단화, 맵의 구성 등 이전과는 비교도 할 수 없을 만큼 파워 업 되었는데… 구체적으로 어디가 어떻게 변하였는지 조목조목 알아보도록 하자.



대폭으로 파워 업 된 윈백을 알아보자

Point 1. 맵의 볼륨 업

기본적인 것은 변하지 않았지만 맵의 재편집 의해 전체적인 구성 면에서 크게 파워 업 하였다. 기존의 구성에 비해 장해가 되는 장치들이 늘어나고, 맵의 중간 중간에 체크 포인트를 설치하여 게임 오버가 되는 경우에도 그곳에서 다시 시작할 수 있게 되었다. 또한 게임의 중간에 리얼타임 무비가 삽입되거나, 적의 복병이 매복해 있는 등 맵의 볼륨 업에 의해 게임 자체가 파워 업 된 것이다.



▲ 곳곳에 설치되어 있는 체크 포인트를 통과하는 것만으로, 게임이 오버되어도 그곳에서 다시 시작할 수 있다



▲ 빌딩의 캡션창문에서 갑자기 저격을 당하는 주인공, 적의 잠복에도 항상 대비하지 않으면 안 된다

Point 2. 시스템의 개선



▲ 강력한 무기는 탄환을 줍는 것으로 보충할 수 있다



▲ 가동식 레이저에 신경 쓰며 조심스럽게 적을 노리자

가장 많이 변한 것은 웨폰의 회복. 주인공이 가진 총의 종류는 변하지 않았지만 이전에는 도중에 다른 무기를 얻을 때까지 탄알이 무한대인 핸드건 뿐이었지만, 이제는 처음부터 서브 머신건과 샷건을 가지고 시작하며 게임을 진행하면서 탄을 보충해 가는 방식으로 바뀌었다. 또한 회복 아이템을 가지고 게임을 진행하는 것이 불가능하기 때문에 게임의 밸런스도 한층 향상되었다.



◀ 아이템을 입수해도 가지고 갈 수 없기 때문에 그 만큼 스릴 감 증폭!

Point 3. 기믹의 추가



▲ 건드리면 즉사 해버리는 레이저 경비 장치, 장치를 파괴한 후 진행!



▲ 강력한 공격력과 연사성능을 지닌 기총으로!

레이저 경비장치와 일렉트로닉 펜스 등의 추가에 의해 플레이어의 신중한 플레이를 요구하게 되었다. 한번 지나간 통로에는 적의 잠복이 기다리기도 하는 등 게임의 리얼함에도 더욱 충실해지고 있다.

Point 4. 4인 대전이 가능

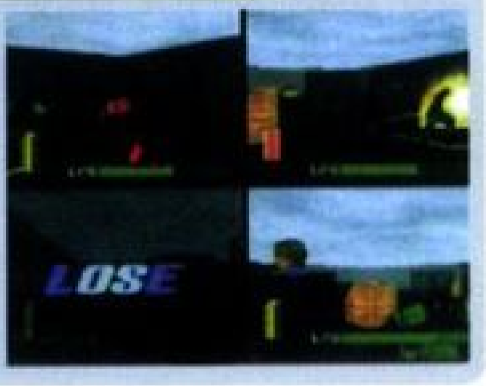
2인 대전 밖에 지원되지 않을 줄 알았던 「윈백」이 4인 대전이 가능하다는 사실이 밝혀졌다. 대전 모드와 사용 무기, 대전 스테이지 등을 이제부터 만들어 간다고 하니

집에 컨트롤러가 4개 있는 사람은 지금부터 기대하며 기다리자.

WINBACK

NINTENDO 64



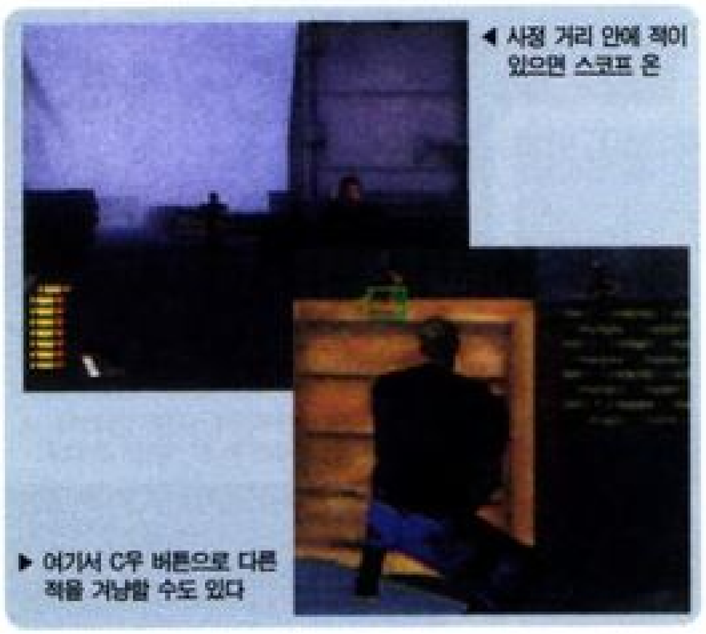


▲ 이것은 2인 대전의 화면이다. 적을 포착하는 레이더 등은 없는 것 같다

▶ 이것이 궁극의 4인 대전모드. 친구와의 우정 파괴도 시간 문제다

Point 5. 캡쳐 스코프 기능의 추가

게이머라면 건 액션게임에서 적을 조준하기 힘들어 고생 한 적이 한 두 번은 있을 것이다. 하지만 이 게임에는 액션 게임에 약한 플레이어를 위해 캡쳐 스코프 기능을 추가시켰다. 캡쳐 스코프 기능이란 적이 있을 때 자신이 노리는 적을 조준하면 녹색 커서가 그 적을 조준해 준다. 그 상태에서는 어떠한 액션을 취하더라도 건은 항상 그 적을 조준하게 된다. 게다가 이 상태에서 C좌, 우 버튼으로 다른 캐릭터를 조준할 수도 있다.



◀ 사정 거리 안에 적이 있으면 스코프 온

▶ 여기서 C우 버튼으로 다른 적을 겨냥할 수도 있다

첫 번째 스테이지를 점검한다

게임의 내용에 변화가 생긴 것처럼 배틀신에도 새로운 비주얼이 속속히 등장하고 있다. 이번에 소개할 것은 첫 번째 스테이지에 해당하는 OUTER GROUND 뿐이지만 이것만으로도 엄청난 볼륨과 박력을 온몸으로 느끼게 해준다

전장에 홀로선 주인공

주위에 온통 적뿐인 전장에 홀로 들어선 주인공. 언제, 어디서 누가 공격해올지 모르는 상황. 이런 상황에서 플레이어는 엄청난 긴박감을 느끼며 적과 혼자서 맞서 싸우게 된다.



◀ 전장에 홀로 들어선 주인공



▶ 벽이 폭파되며 그 안에서 적이 등장한다



◀ 한순간의 방심도 용납할 수 없다. 먼저 공격하자

로켓 런처로 스트레스 해소

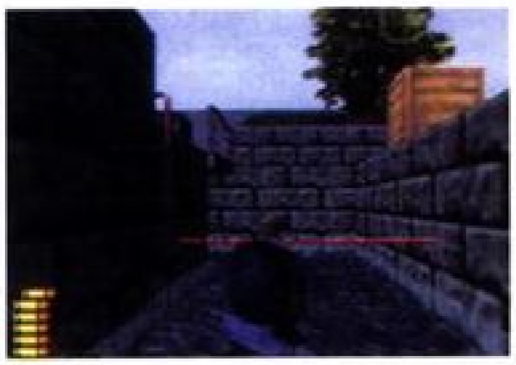
플레이어는 스테이지의 진행 중에 여러 가지 무기를 얻을 수 있으며 그 중 하나가 바로 로켓 런처다. 거대한 로켓탄이 날아가는 걸 보는 것만으로도 그 동안 쌓인 스트레스가 확 풀린다.



▲ 이것만 있으면 어떤 한 적이라도 문제없다

레이저 발생장치를 파괴하라

「윈백」에서는 기존의 액션게임과 달리 게임 곳곳에 산재해 있는 여러 가지 문제를 해결해 나가야 한다. 그 중 하나인 레이저 발생장치. 이것을 해제하기 위해서는 우선 그 발생장치를 찾아야 한다. 이번에는 이런 장치를 해제하는 흐름을 소개하기로 한다.



◀ 수로를 가로지르는 레이저. 손대면 바로 즉사. 해결방법은 발생 장치를 찾는 것뿐인데…



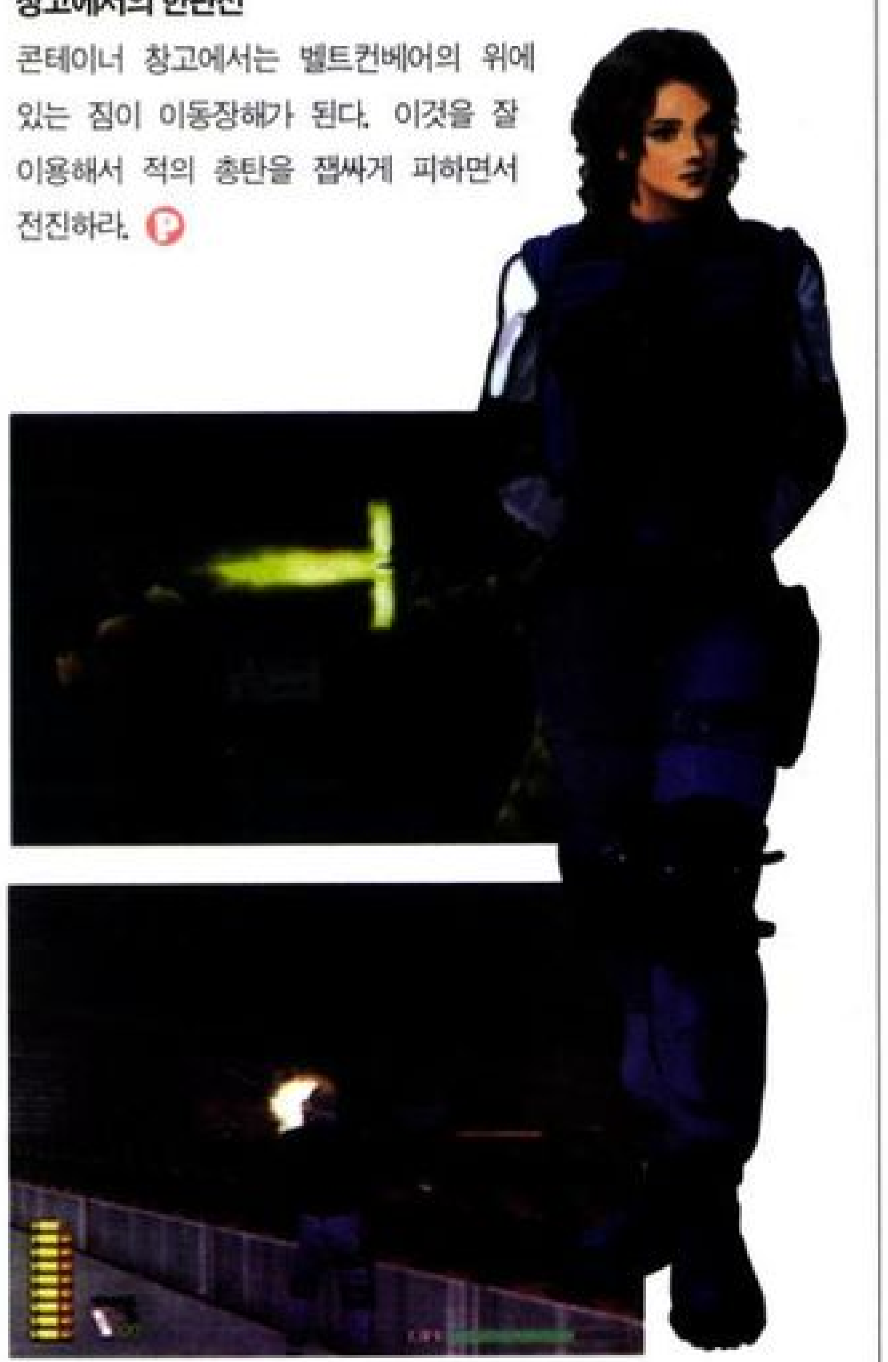
▶ 여기저기 찾아 돌아다니다 드디어 발생장치를 발견! 이것을 총으로 파괴하면 적색 광선이 사라진다



◀ 이로서 레이저 장치를 해제한 후 무사통과

창고에서의 한판전

콘테이너 창고에서는 벨트컨베어의 위에 있는 짐이 이동장해가 된다. 이것을 잘 이용해서 적의 총탄을 잽싸게 피하면서 전진하라.



신 감각 랠리 게임

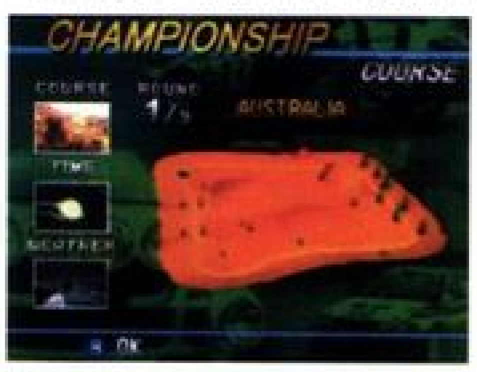
랠리 '99(Rally '99)



세계 9개국을 무대로 하는 새로운 타입의 랠리 게임이 등장한다. 이 게임은 「인터내셔널 랠리 챔피언 쉽64」로 라인업 되어왔던 것이 「랠리99」라는 타이틀로 정식 결정된 것이다. 기존의 랠리 게임과는 확실한 차별성을 추구하며, 보다 혹독한 조건에서의 질주를 요구하는 「랠리99」. 발매일이 얼마 남지 않았으니 기대를 가지고 기다려 보자.

장르	랠리게임
제작사	이미지니어
발매일	8월 6일
발매가	6,800엔

전 9개의 코스가 준비되어져 있는 이 게임은 세계 각국의 자연 환경이, 코스 상에 그대로 재현되어 있기 때문에 최상의 질주를 원한다면 그 코스에 맞는 주행법을 익혀야 한다. 다시말해 각 나라에는 그 나라마다의 특성이 있고, 그 특성이 리얼하게 표현되는 코스 역시 뚜렷한 특징을 가지고 있기에 그에 맞는 전략을 세워 달리지 않으면 게임의 진가를 100%느낄 수가 없다. 게다가 모드에 따라 기후의 변화도 추가되기 때문에 그에 맞는 전략 역시 필요하다.



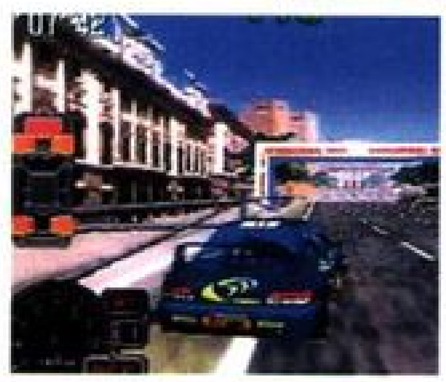
◀ 오스트레일리아의 코스 맵. 직선 코스가 길고 맵 자체도 심플하기 때문에 어떤 기후라도 빠른 속도로 질주가 가능하다

챔피언 모드

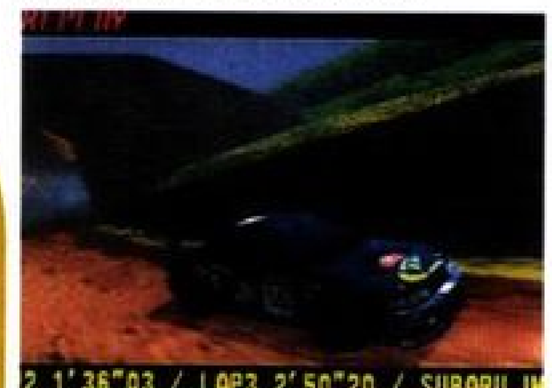
전 9개 코스에서 획득한 포인트 수로 순위를 겨루는 챔피언 모드. 이 모드에서만은 머신 데미지 요소가 추가되는데 코스를 이탈해 벽에 부딪히거나 하면 서스펜션이나 엔진에 데미지를 입게 되고, 화려한 드리프트를 남발하다 보면 타이어의 마모가 빨라진다. 즉, 속도만으로는 절대 우승이 불가능 한 모드.



▲ 코너를 드리프트로 돌면 그만큼 타임은 빨라지지만 그립 주행에 비해 타이어의 마모가 심하다



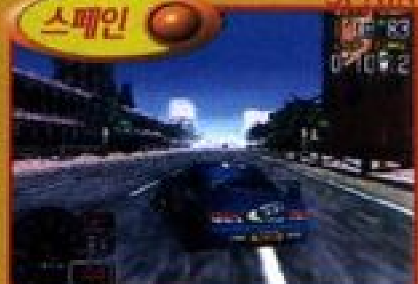
◀ 코스아웃을 했기 때문에 차의 상태는 심각하다. 어쨌든 털털거리는 상태로 무사히 도착한 것 같다



▲ 코스를 완주한 후에는 당연한 말이지만 리플레이 화면이 흐른다. 여기서 자신의 주행을 보고 연구해서 더욱 빠른 랩 타임을 노리자

코스도 코스 나름이지!

스페인 SPAIN



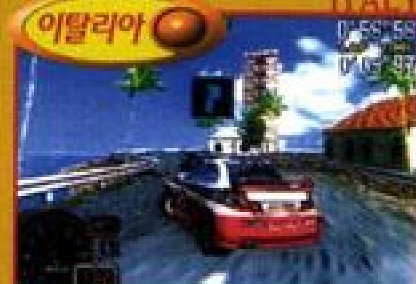
▲ 포장된 코스이기 때문에 그립 주행이 확실히 빠르다. 직선코스도 길다

영국 ENGLAND



▲ 여기도 포장도로. 시야가 넓지 않아 연습 모드에서 코스를 확실히 읽혀 두어야 한다

이탈리아 ITALY



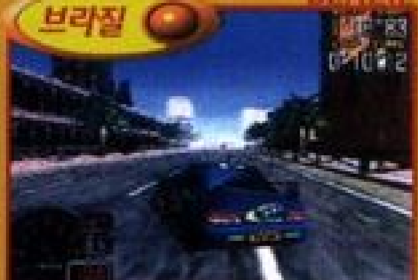
▲ 해안선 코스인 탓인지 S자 코너가 많다. 코스 폭도 좁고 난이도가 높은 코스다

호주 AUSTRALIA



▲ 건조한 땅위를 달린다. 이런 코스는 드리프트의 사용에 따라 승패가 결정된다.

브라질 BLAZIL



▲ 진흙에 가까운 코스. 드리프트를 사용해 질주하는 편이 기록 향상에 좋을 것이다

프랑스 FRANCE



▲ 산악지대의 코스. 가드 레인이 없어 코스아웃을 당하기 쉬우므로 데미지에 주의하자

독일 GERMANY



▲ 노면 상태가 좋지 않다. 드리프트는 자제하는 편이 좋을지도…

캐나다 CANADA



▲ 눈 위의 코스. 무모한 주행은 절대 금물

미국 AMERICA



▲ 확 트인 코스. 여기서는 스피드가 떨어지지 않도록 다이나믹한 주행 법으로 돌파하자

영화는 여름에! 게임은 가을에?

포켓몬스터 금 · 은



요즘 들어 소프트가 아무 탈없이 제때 나온다 했더니만 또다시 발매일 연기 붐이 일기 시작했다. 8월에서 9월로 비록 한달 연기라지만 '올 여름은 포켓몬과 함께 할 수 있으리라'고 굳게 믿고 있던 포켓몬 팬들에게는 그 한달의 기다림이 얼마나 피나는 인내심을 필요로 하는지 포켓몬 팬이 아니고서야 어찌 그 심정을 이해할 수 있으리….

장르	RPG
제작사	닌텐도
발매일	9월 예정
발매가	3,800엔

「포켓몬 금 · 은」의 현재 개발도는 80%. 이번 호에는 2마리의 새로운 포켓몬이 그 모습을 드러내었다. 게임보다 먼저 선보이는 극장용 애니메이션에서 전설의 새 포켓몬, 프리더, 선더, 파이어와 함께 활약하게 되는 루기어의 등장. 그리고 마치 온몸에서 전기를 발산시킬 것 같은 일렉키드라는 이름을 가진 포켓몬. 과연 이들이 게임에서 어떤 활약상을 보여주게 될지는 알 수 없지만 역시 기대하지 않을 수 없다.

새로운 트레이너의 등장



마이코항

새로운 트레이너의 배틀 화면이 공개 되었다. 몬스터볼의 문양이 새겨진 키모노를 입고 있는 사랑스런 신 트레이너 '마이코항'. 이번 모험은 일본 교토지방을 주무대로 할 듯!

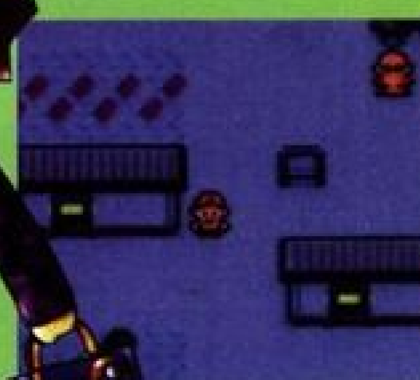


▲ 마이코항이 사용하는 포켓몬의 이름은 '타마오'



쥬쿠가에리

이번에 공개된 화면 중 어느 한 마을을 배경으로 게임이 진행되는 화면이 있는데 그 마을에서는 집집마다 창문 밖으로 불빛이 새어나오고 있다. 그렇다면 이 게임에는 시간 경과 시스템이 채용되어 있을지도 모른다는 사실!



▲ 분명 밤낮의 구별이 있을 것이다

신 포켓몬의 등장은 어디서?



루기어

올 여름 개봉되는 화제의 영화 「꿈의 포켓몬 루기어의 탄생」에 등장하는 포켓몬으로 영화에서의 특징을 체크해 보면 게임에서 어떤 활약상을 띠게 될지 어느 정도 감을 잡을 수 있으리라 본다.



▲ 일렉키드와 포포의 대결장면

일렉키드

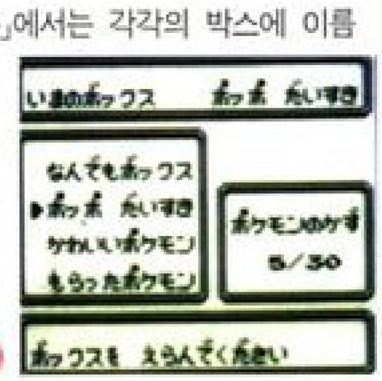
이름만으로는 전기 타입의 포켓몬이라 여겨지는데…



일렉키드야 어디 있니? ▶

'박스' 마다 이름을 붙인다구?

「포켓몬 금 · 은」에서는 각각의 박스에 이름을 붙일 수 있게 되어, 어느 박스에 어떤 포켓몬이 들어 있는지 한눈에 알 수 있다. Ⓟ



◀ '포포 다이스키(ポッポ だいすき)'라고 적혀져 있는 이 박스의 안을 보면



▲ 이 박스에는 포포만을 모을 수 있다

GB라고 무시하다가는 큰 코 다칠 껴!

마리오 골프GB



올 여름을 더욱 뜨겁게 달구어 줄 기대의 스포츠게임이라고 한다면 N64판, GB판 각각의 특징을 최대한 살린 「마리오 골프」일 것이다. 특히 GB판에는 자신이 키운 캐릭터 데이터를 64GB팩을 이용해 N64판으로 옮길 수 있는 기능이 탑재되어 팬들의 기대를 모으고 있다.

장르	스포츠
제작사	닌텐도
발매일	8월 예정
발매가	미정

GB컬러 전용 소프트로서 그 성능을 최대한 발휘시키는 스포츠 게임 「마리오 골프 GB」. 이 게임은 지난 6월 11일 발매된 「마리오 골프 64」의 GB판으로 조작이 간단하면서도 N64판의 시스템을 그대로 재현시키고 있으며, 골프에 대해 그다지 많은 지식을 가지고 있지 않더라도 즐길 수가 있다. 게다가 GB판만의 특징적인 새로운 요소도 준비되어져 있는데, 그렇다면 공개된 정보를 바탕으로 한발 먼저 게임을 접해보자


▲ GB컬러 전용인 만큼 환상적인 그래픽을 선보이고 있다


리얼한 플레이 감각도 GB컬러 전용이기에 가능한 게 아닌지 ▶

GB라면 시나리오 모드가 빠질 수 없지!

골프게임에서 「캐릭터 육성」을 즐길 수 있는 모드는 시나리오 모드이다. 이 모드에서는 플레이 중에 골프의 기본적인 용어와 룰 등을 익힐 수 있어 골프 매니아가 아닌 초보자라도 이 게임을 즐기는 데에는 아무런 무리가 없다.


◀ 거듭되는 연습만이 승리를 부른다

또한 게임은 등장 캐릭터 4명 중 한명을 선택해 여러 상대와 대전을 해가면서 경험을 쌓아 레벨 업을 해 나가게 된다.


▲ 사람들이 말하는 것을 듣고 골프의 지식을 쌓아간다


▲ 골프지식이 없어도 기본적인 것은 게임 내에서 배울 수 있다

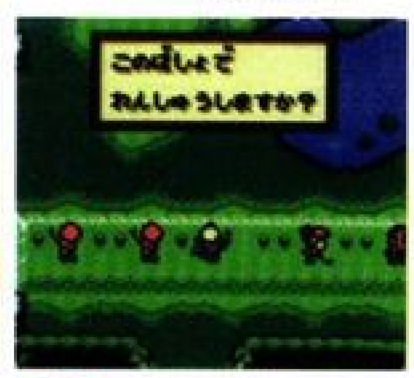


▲ 여러 상대와의 대전으로 경험을 쌓다보면 레벨 업이 된다

스타트 홀 주변의 느낌!

RPG풍의 이 게임에서는 홀을 돌아다니는 것 외에 필드화면에서의 '이동'이 있어, 다양한 장소로의 이동이 가능하다. Ⓟ


스타트 홀 주변에서 여러 장소로 이동이 가능하다 ▶


◀ 연습으로 풍부한 경험을 쌓아 대전에 도전한다

개성만점의 캐릭터 소개



키드

주니어 토너먼트에서는 더 이상의 상대가 없다. 짧은 샷이 특기.



세리

골프의 기량이 대단한 그녀지만 정녕 본인은 자각하지 못하고 있다.



아제리아

좋은 집안에서 태어나 티없이 밝게 자란 그녀. 육상에 남달리 소질이 있어 골프 계에 몸을 담았다고 한다



죠

골프는 아직 초보자 수준이지만 댄스는 꽤 수준 급이다.

GB까지 침투한 마리와 에리

마리의 아트리에 / 에리의 아트리에 ~잘부르크의 요정 연금술사 (가칭)



일반적인 RPG 요소에, 조합에 의한 아이템 작성이라는 요소를 더해 큰 인기를 끌었던 「마리의 아트리에」 시리즈가 이번에는 GB로 발매된다. 이번 GB판에서는 마리와 에리가 요정의 육성과 아이템을 작성하게 된다. 참고로 마리판과 에리판의 기본 구성은 같지만 '마리판'에서는 남자 요정을 '에리판'에서는 여자 요정을 육성하게 된다.

장르	RPG
제작사	이미지니어
발매일	가을 예정
발매가	미정

마리와 에리는 잘부르크의 연금술사. 그들은 자연계의 여러 가지 물질을 채집하고 조합해서 완전히 다른 아이템을 만들어 내는 능력을 가지고 있다. 그런 그들에게 운명의 장난은 시작되고, 어느 날 그들 앞에는 풋내기 요정이 나타난다. 마리와 에리는 5년간 이 요정을 어떻게 해서든 한 사람의 연금술사로 만들어야 되는 달갑지 않은 임무를 맡게 된다. 조합을 위해 재료의 채취와 몬스터에게서 몸을 지키는 방법 등을 이 요정에게 지도하게 되는데…. 과연 마리와 에리는 이 요정을 훌륭한 연금술사로 키울 수 있을지, 어디까지나 그건 전적으로 플레이어의 몫이다.

GB판의 매력 탐구!

자신만의 요정을 키울 수 있다

PS와 SS로 등장했던 이 게임이 GB판으로 등장하면서 GB판만의 독창성을 갖기 위해 차별성을 내세웠는데 그 첫 번째는 플레이어 자신이 직접 재료를 채취하러 갈 수는 없고, 채집과 전투를 모두 요정에게 시켜야 한다는 것이다. 즉 마리와 에리는 어디까지나 요정을 지도하는 입장에서 요정이 돌아오기만을 기다리며 지켜볼 수밖에 없다. 그리고 돌아온 요정이 채취해온 재료를 확인하거나 보고를 들은 후 요정에게 칭찬을 하거나 꾸짖는 등의 형태로 요정에게 반응을 보이는 것이다. 그 반응에 따라 요정의 성격이나 패러미터는 변해가고 이로서 여러 다양한 타입으로 성장하게 된다.



▲ 그들에게 주어진 시간은 5년!



▲ 요정을 데리고 다니면서 확실한 지도를 부탁해요

아이템이나 그래픽 교환이 가능하다



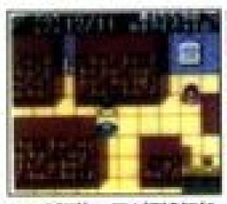
▲ 이런 멋진 그래픽도 존재한다



▲ 마리의 스테이터스 화면



▲ 에리의 스테이터스 화면



▲ 여기는 도서관인가?



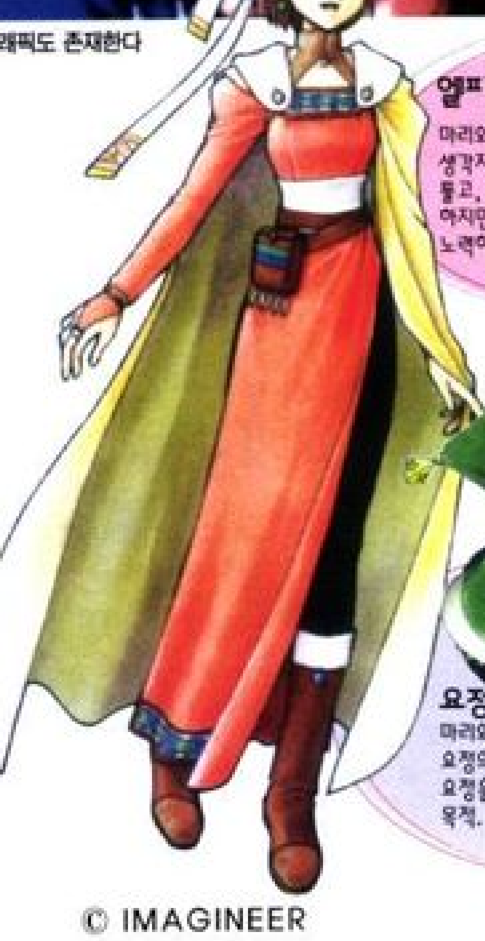
▲ 술집에서는 마을 사람들에게 도움을 청할 수 있다



▲ 아이템 작성에 대해 한 말씀!

GB판만의 큰 매력덩어리인 통신 케이블. 이 통신 케이블을 사용해 아이템이나 그래픽을 상대방과 교환할 수가 있다. 이로서 친구와의 아이템 경쟁이라던가, 아이템의 교환 등 GB판 만의 또 다른 재미가 부여되는 것이다.

등장 캐릭터 소개



엘피트(에리)-15세
마리와 비교해 그렇게 뒤떨어진다고는 생각지 않지만 그래도 아직 청소도 서툴고, 모험도 그다지 뛰어나지 못하다. 하지만 언제나 의욕을 가지고 열심히 노력하는 모습을 보여주고 있다.



요정
마리와 에리가 맡게 된 요정. 평소에는 요정의 숲에 살고 있다. GB판에서는 이 요정을 훌륭한 연금술사로 키우는 것이 목적.



말로네(마리)-19세
그다지 침착하지도 못하고 수다쟁이 같은 일면도 가지고 있지만, 천성은 밝고 낙천적이다. 매일같이 재료의 조합에 몰두하고 있다.

Coming Soon!! N64

어드벤처



쉐도우 게이트64

■캡콤 ■8월 13일 ■6,980엔

발매일이 얼마 남지 않은 N64최초의 본격적인 어드벤처 게임 「쉐도우 게이트 64」. 시리즈 최신작이라고 할 수 있는 N64판은 3D화를 통해 완벽한 파워 업을 단행. 게다가 FC판 「쉐도우 게이트」의 전통을 그대로 이어받고 있다. 지혜와 용기를 가지고 필드의 비밀을 풀어 나가는 「쉐도우 게이트64」. 유저들은 기대 이상의 즐거움을 얻을 수 있으리라 본다.



바이오 해저드2 (가칭)

■캡콤 ■미정 ■미정

PS, DC, N64 모든 비디오 게임 세계를 점령해 버린 호러 어드벤처 게임. 이 호러 게임을 대표하는 「바이오 해저드2」가 N64에도 등장한다. 이것은 PS판을 완전 이식한 것으로 N64에서는 불가능하다고 생각되었던 렌더링 무비까지 이식되었다.

RPG



하이브리드 헤븐

■코나미 ■8월 5일 ■7,800엔

스릴만점의 스토리에 3D격투 액션게임과 같은 독특한 시스템을 가진 이 게임은 간단한 조작, 즉 버튼 하나만으로 걸리는 모든 걸 해치운다. 게다가 N64하면, 빠질 수 없는 매력적인 요소인 그래픽의 선명도로 실제 상황과 다름 없는 리얼함을 경험할 수 있을 것이다.

시뮬레이션



전차로 GO! 64

■타이토 ■여름 예정 ■6,800엔

발매일을 향해 순조롭게 개발 진행중인 「전차로 GO! 64」. 이 게임의 가장 큰 특징이라면 운전사모드에 VRS(음성인식 시스템)를 사용해 한층 더 리얼한 플레이를 즐길 수 있다는 것이다. 또한 오프닝이 없는 대신 「전차로 GO! 2」와 「전차로 GO! 2 고속편」에서 등장한 총 7노선 16구간이나 달릴 수가 있다.

액션

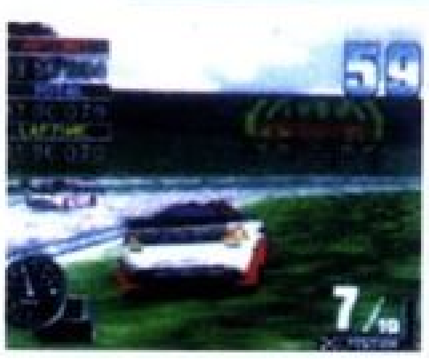


폭 봄버맨2

■반다이 ■99년 예정 ■미정

폭 봄버맨 최신작인 이 게임은 동료의 등장으로 인해 모험의 외로움이 완전 사라졌다. 게다가 스토리 모드에서 2인 동시 플레이는 물론, 4인으로 배틀 모드도 즐길 수 있어 그 재미는 더더욱 파워 업 되었다. 또한 봄버맨을 완전 짱! 으로 변신시켜주는 가디언 슈츠가 등장. 장착 후의 봄버맨이 기대된다

레이싱



On&Off 레이싱

■이미지니어 ■9월 24일 ■미정

코스 안에 분기가 있는 것이 특징인 레이스게임이 등장한다. 이 게임은 「멀티 레이싱 챔피언 쉽」의 속편으로 전작 코스의 단순함을 대폭 파워 업 시켰다. 코스의 다양함과 수의 증가는 물론 한번도 접해보지 못했던 신선한 최속 코스도 이 게임에서는 만나 볼 수 있게 된다.

GB 어드벤처



쉐도우 게이트 리턴

■캡코 ■8월 13일 ■3,980엔

「쉐도우 게이트 리턴」은 FC판을 리메이크 한 것으로 GB컬러만의 매력을 확실하게 보여주는 게임이다. FC판 최초 발매 당시 고난이도와 심오함으로 게임계에 새로운 붐을 일으켰던 게임으로 이번 역시 돌풍이 예고된다.

GB 시뮬레이션



목장 이야기GB2

■팩 인 소프트 ■8월 6일 ■3,980엔

인기작 「목장 이야기」시리즈의 최신작이 곧 등장한다. 「2」는 GB전작에 비해 작물과 가축의 종류가 증가했으며 목장도 꽤 넓어졌다. 기본 게임 시스템은 그대로이되 그 외 모든 면에서는 파워 업 되었다. 게다가 낚시 미니게임도 즐길 수 있다. 잡은 고기는 프린터로 인쇄하거나 통신케이블로 친구와의 고기 교환도 가능하다.

GB RPG



메더롯2

■이미지니어 ■여름 예정 ■3,800엔

가까운 미래를 무대로 로봇 페트인 메다롯으로 대전을 벌이는 게임. 메다롯에는 여러 가지 파츠를 조합시켜 여러 가지 능력을 장착시킬 수도 있다. 자신만의 최강 메다롯을 만들어 친구들과 대전을 벌인다는 의미에서 육성의 측면도 포함된 대전 RPG이다.



젬젬 몬스터

■키드 ■여름 예정 ■3,980엔

「젬젬 몬스터」는 통조림에서 탄생한 몬스터를 키우는 게임이다. 이 게임의 목적이라고 한다면 사방에 흩어져 있는 6개의 젬 조각을 모아, 강적을 쓰러뜨리는 것으로 액션의 묘미와 시뮬레이션의 매력이 잘 어우러져 누구나가 호감을 가질 것으로 본다.

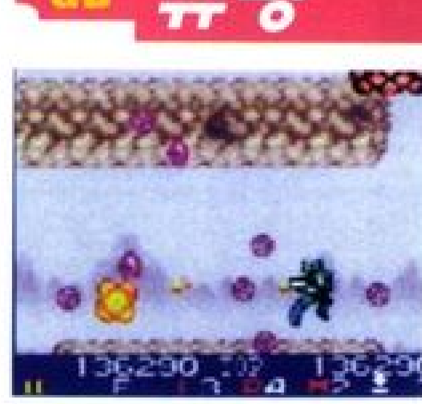


던전 세이버

■J 윙 ■9월 예정 ■4,800엔

플레이어가 스스로 던전을 만들어 몬스터와 트랩을 준비해나가는 전혀 새로운 형태의 RPG게임이다. 어딘지 모르게 PS용 각명관의 냄새를 풍기고 있다. 극악의 던전을 만드는 것도 아무나 하는 일이 아니다. 도전 욕구를 불태워 보자.

GB 슈팅



무뢰전사 컬러

■키드 ■여름 예정 ■3,980엔

슈팅게임으로 이 게임의 목적은 8방향으로 자유롭게 공격을 해가며 적 요새에 진입한 후 적을 파괴하는 것이다. 등장 스테이지는 밀림, 해안 등 여러 곳이 준비되어져 있어 보다 다양하고 화려한 전개를 펼칠 수 있으리라본다.

Cheat Codes For User

라스트 레지온 UX

숨어 있는건 모두 찾는다!!

숨겨진 레지온1 : 메탈 봄버

메탈 봄버는 아래 조건을 만족한 상태에서 출현하는 숨은 스테이지에 등장한다. 여기서 메탈 봄버를 쓰러뜨리면 스토리모드 이외에서도 사용할 수 있게 된다.

숨겨진 레지온2 : 봄버론

봄버론 역시 메탈 봄버와 마찬가지로 아래 조건을 만족한 상태에서 출현하는 숨은 스테이지에 등장하는 것으로 쓰러뜨리면 스토리모드 이외에서 사용할 수 있다.

조건

스토리 모드를 제각각 다른 4개의 기병으로 한번씩 클리어 한다. 그리고는 또 다른 기병을 사용해 스테이지 10을 클리어 하면 된다.



끝내주는 스피드와 강력한 직접 공격이 매력포인트▶

조건

스토리모드를 각각 다른 5개의 기병으로 하나씩 클리어 해간다. 그 다음 또 다른 기병을 사용해 스테이지 10을 클리어 하면 된다.



직접공격과 가드가 강하다▶



▲ 타이틀 화면에서 L과 R을 누르고, 3D스틱을 시계방향으로 2번 돌린다

아주 편리한커맨드

타이틀 화면에서 L과 R을 누르고, 3D스틱을 시계방향으로 2번 돌리면 모든 아이템 입수가 가능하다. 이렇게 하면 숨겨진 레지온들이 가지고 있는 전 아이템을 얻을 수 있다.

레지온의 색이 변한다

레지온 선택화면에서 오른쪽 커맨드를 입력시키면 레지온의 색이 미묘하게 변해간다.



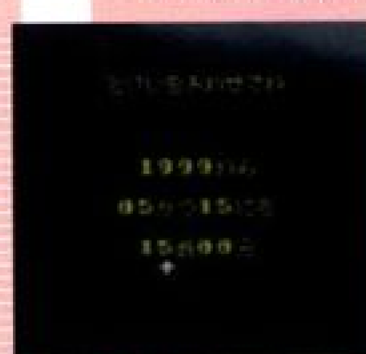
레지온 선택화면에서 R을 누르면서 C상 또는 C하 입력 ▶

GB 카드캡터 사쿠라 GB

게임을 빨리 진행시키고 싶다구?

이 게임에는 시계기능이 내장되어 있는데 그 시계를 자유자재로 움직여 게임을 빨리 진행시킬 수 있는 방법을 공개한다.

① 게임을 진행시키고 싶은데까지 진행시킨 후 세이브 한다.
② 일단 게임을 종료한다(전원을 끊다).
③ 다시 전원을 넣고 '처음부터(はじめから)'를 선택, 시간입력화면으로 간다.
④ 시간입력화면에서 진행하고픈 시간으로 시간을 맞춘다.
⑤ 이번에는 게임을 세이브하지 않고 종료시킨다.
⑥ 다시 한번 게임을 시작, 이번에는 '계속부터(つづきから)'를 선택한다.
⑦ 게임을 시작하면 게임의 시계가 ④에서 진행한 시간으로 설정되어져 있다.



▲ 세이브 한 후 전원을 끄고, 다시 게임을 시작해 시간을 맞춘다



▲ '계속부터(つづきから)'로 시작하면 먼저 진행한 시간까지 빠르게 움직인다

독자의 비법을 모집합니다

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞

마리오 골프64

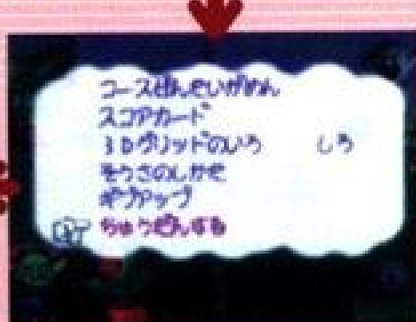
원하는 곳에서 시작!

캐릭터 선택 모드에서 게임을 시작한 뒤, 샷 실패 등으로 다시 한번 그 홀을 처음부터 재시작하고 싶을 경우에는 포즈화면에서 '중단하다(ちゅうだんする)'를 선택해 세이브하고 '계속(つづき)'으로 게임을 시작하자. 그러면 중단한 홀의 처음부터 게임을 즐길 수가 있다.



▲ 먼저 캐릭터 선택에서 게임을 시작





▲ 포즈메뉴에서 '중단하다(ちゅうだんする)' 선택



▲ 세이브 후 '계속(つづき)'으로 게임을 시작

영원한강적 쿠퍼의 등장

한 캐릭터를 선택해 계속해서 우승을 해나가다보면 마리오가 등장하게 된다. 그 마리오에게도 이기면 강적 쿠퍼가 등장하게 되는데, 그 쿠퍼에게 마저 이겨버리면…. 그 다음은 어떻게 되는지 직접 경험해 보라.



▲쿠퍼의 실루엣만이 아련히!!



◀ 마리오에게 이기면 다음은 쿠퍼!



▲ 예사롭지 않은 비디포즈를 취하고 있긴 하지만…



▲ 300야드쯤이야 가볍게 해치운다

닌텐도의 저력을 다시 한 번!

역사최강의 돌고래



5월 12일 첫 발표 이후 꾸준히 업계와 유저들의 관심을 모으고 있는 닌텐도의 차세대 게임기 계획 '코드네임 돌핀'. 지난 스펙 공개 이후 아직 확실히 발표된 것은 없지만 전통의 게임기 하드웨어 메이커 닌텐도에서의 발표라는 것만으로도 그 의의는 무시할 수 없는 것이라 생각한다.

돌핀 하나만이 전부가 아니다

돌핀은 게임기의 이름이기도 하지만 위에서도 언급했듯 닌텐도와 마츠시타가 추진하는 프로젝트의 이름이기도 하다. '돌핀'이라는 하드웨어는 이 '코드네임 돌핀'에 종속되는 위치에 있는 것이다. '코드네임 돌핀'은 돌핀과, 마츠시타가 다른 자매회사에서 출시하는 DVD 플레이어(통칭 융합기(融合機)), 그리고 마츠시타와 닌텐도가 공동으로 개발하는 'X-21'이라 명명된 DVD멀티미디어 기기의 세 가지로 구성된다. 이들은 모두 소프트웨어의 호환성을 지니고 있다. 즉 소프트만 있으면 이 세 가지 중 하나로 돌핀용의 소프트를 즐길 수 있다는 말이 된다. 거기에다 돌핀과 X-21에는 통신기능이 기본으로 장착될 것이 확실시되었으므로 하드웨어 상의 연계는 가장 확실하리라 본다(글쎄…여기에다 머니 컴보이까지 연동되니 명실공히 최강의 연동이 아닐지). 현재 그나마 스펙이 자세히 발표된 것은 돌핀 뿐으로 융합기와 X-21은 닌텐도 제작도 아닐 뿐더러 그 정보조차 구할 수 없다. 하지만 돌핀 하나만으로는 '코드네임 돌핀'이 완성되지 않으므로 차차 그 모습을 드러내리라 본다.



하드웨어는 이론상 역사 최강

닌텐도와 마츠시타가 공언한 '최강의 기술을 결집한 하드웨어'가 바로 돌핀이다. 기본이 되는 메인 CPU는 IBM에서 제작하고 있으며 PC 'iMac'과는 형제라 보면 된다고 밝히고 있으며 현재 'Gekko'라는 이름이 붙어있다. 제작에는 0.18마이크로 동배선 기술(쉽게 말하면 IBM의 최신 기술)을 사용한다고 한다. 아직 게임기가 나오지 않은 시점이기 때문에 확언을 할 수는 없겠지만 닌텐도 측에서는 확실히 PS2를 상회할 것이라고 자신하고 있는 상태이다.

비디오 칩의 개발은 'ArtX'사에 맡고 있다. 이 회사는 이전에도 소개된 바가 있지만 실리콘 그래픽스사에서 개발을 맡고 있던 스텝들이 독립하여 만든 회사로서 닌텐도에서 자금출자를 하고 있는 회사이다. 슈퍼패미콤의 「동키콩」 이후로 보여준 이들의 그래픽 수준을 생각할 때 '그래픽 역시 대단한 수준이 아닐까' 하고 짐작하는 것은 어려운 일이 아니다. 닌텐도에서 호언 장담을 하고 있느니 만큼 기대해도 좋을 듯 하다.

IBM과의 기술제휴

지난 기사에서 수수께끼의 과제로 남았던 IBM과의 구체적 기술제휴 경로가 발표되었다. 총 10억 달러 규모로 진행되는 IBM의 기술지원은 마츠시타와 같은 총체적인 협력이 아닌 기술지원선에서 그치는 것으로 보인다. 어쨌든 IBM이나 닌텐도나 개발중인 CPU 'Gekko(月光의 의미)'에 대한 자신감은 대단하다. 실제로 양사가 지니고 있는 이름값에다 그들이 가지고 있는 기술력을 더한다면 게임 업계에 대해 잘 모르는 사람일지라도 뭔가 물건이 나오겠다는 예상은 쉽사리 할 수 있을것이다.

악몽의 재현은 피하길…

'코드네임 돌핀'의 여러 가지 시도. 마츠시타에서는 돌핀보다도 융합기와 X-21에 더욱 힘을 기울일이다. 왜냐하면 마츠시타는 게임기의 판매를 위해 뛰어드는 것이 아니라는 뜻을 밝힌바가 있기 때문이다. 하지만 이것은 '코드네임 돌핀'의 기체들이 혹시 팔리지 않는 것은 아닐까 하는 걱정을 불러일으키기에 충분하다. 그건 마츠시타가 이전에 3DO리얼을 발매했던 전력이 있기 때문이다. 새삼스레 3DO를 악평하고 싶은 것은 아니다. 3DO는 멀티미디어 기능을 포함한 '게임기'라는 성향이 강했고 따라서 마츠시타에서 3DO리얼이 발매되었을 때, 이 기체는 일본 내에서 마츠시타의 계열점포 즉 파나소닉의 상점에서 판매되었다. 하지만 판매는 대실패. 실제적인 게임기의 성능이 이렇고 저렇고를 떠나서 게임기라는 기기에 부정적인 선입견을 가지고 있던 유통 전자 제품의 시장 구조로는 성공할 수가 없었다. 이것을 상기하고 마츠시타는 게임기로서 기기를 파는 것이 아니라고 애써 강조했을 수도 있다.

3DO의 악몽은 성능이외의 여러 가지 악재가 결합되어 탄생한 일종의 '불운'이었다. 어쩌면

돌핀의 성공은 닌텐도보다도 마츠시타의 움직임이 더욱 영향을 끼칠지도 모를 일이다.

돌핀 예상도

다음에 그려본 그림이 바로 돌핀의 생김새에 관한 예측이다. 시각적으로 4개의 작은 구체와 하나의 큰 구체가 연결되어 있는 생김새를 취하고 있다. 물론 그 5개의 구체는 각각의 임무를 띠고 유기적으로 연결되어 있다.







전원 스위치& 인디게이터
스위치 자체가 발광(發光)하며 큼지막하다. 시각적으로 전원 스위치가 눈에 잘 띄도록 한 배려라고 하는데….

AC 어댑터&히트 싱크
4개의 돌기 중 뒤쪽에 위치한 2개로서 전원부위와 CPU에서 발생하는 열을 식히기 위한 히트 싱크가 내부에 배치되어 있다.

커뮤니케이션 포트
전화회선 등을 이용한 통신기능의 표준화를 위해 장비 된 포트. 인터넷, e-mail, 네트워크게임 등의 가능성이 제안되고 있다. 여담이지만 메일러 소프트(e-mail을 송수신하기 위한 소프트)의 운송담당은 그 유명한 피카츄라고 한다.

DVD 슬롯&엑세스 램프
본체 전면에 위치한 슬롯은 디스크를 반만 집어넣으면 자동으로 삽입되는 오토로딩 시스템을 갖추고 있다. 먼지와 이물질 방지를 위한 자동개폐식 뚜껑이 배치되어 있으며 꺼냄 버튼 아래에는 새턴의 그것과도 유사한 엑세스 램프가 붙어있다.

컨트롤러 포트
N64와 마찬가지로 컨트롤러 슬롯은 4개. 플레이어 자유제어를 위해 일부러 유선 컨트롤러를 채용했다고 한다. 접촉 불량을 방지하기 위해 슬롯 자체가 꽤 크다.



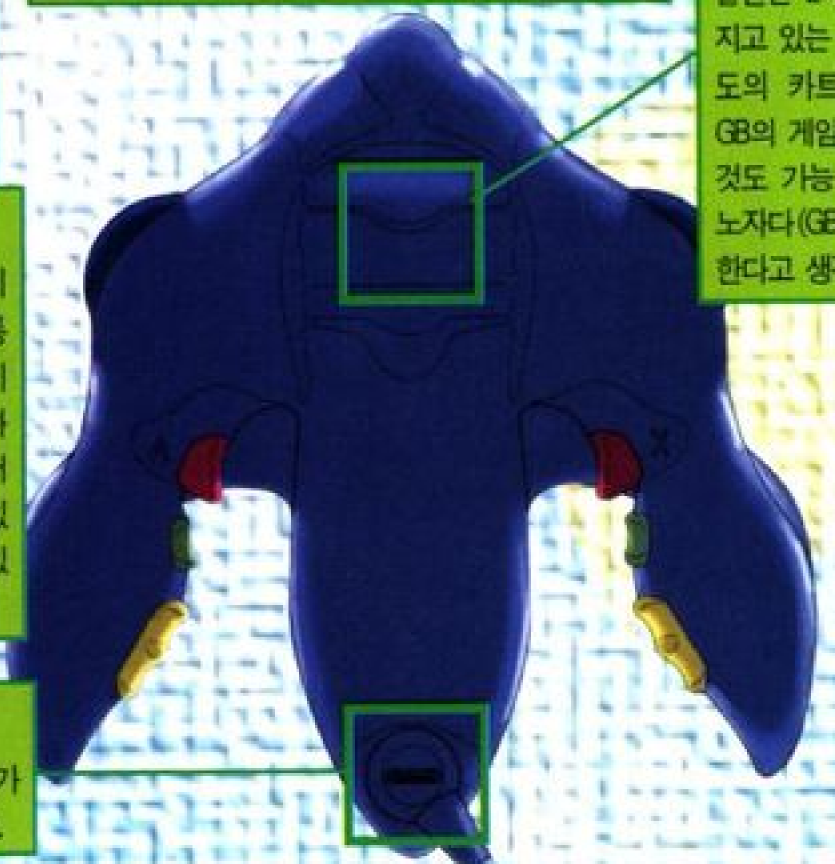
4D 마우스
패미콤 이래로 내려온 십자키를 파격적으로 포기, 볼을 굴려 사용하는 마우스로 대체했다. 여기에 반대측에 붙어있는 3D스틱을 조합, 지금까지는 연출하기 어려웠던 각종 움직임을 재현한다고 한다.

음성인식 디바이스
N64용 「피카츄겐키데츄」에서 개발된 디바이스(도구라는 뜻)를 소형화하여 내장한 것. 스위치의 ON/OFF를 제외하면 나머지의 조작은 음성으로 한다는 것이 돌핀의 기본 인터페이스라고 하니 놀랄 노자일 따름이다.

스타트 버튼
꽤 크다…라는 느낌의 스타트 버튼. 컨트롤러 단독으로는 GB 컬러로 사용할 수가 있기 때문에 그 내부에는 리튬전지가 내장되어있다. PS의 듀얼쇼크와 마찬가지로 단독으로 진동도 가능하다.

3D스틱
기존의 아날로그 스틱과 그다지 큰 용도의 차이는 없을 것으로 보이지만 아무래도 신품이니 조작성은 기존의 것을 상회할 것으로 예상된다.

네비게이션 윈도우
게임 중에 플레이어가 필요한 사항들이 즉각즉각 표시되는 윈도우. 따라서 보통 화면으로는 게임화면만을 표시하는 것이 가능해져 보다 넓은 공간 활용이 가능하다. 화면은 액정화면으로 GB 컬러에서 보여주었던 컬러 액정기능을 사용하고 있다. 이것만으로도 GB를 플레이할 수 있다. 놀랍지 않은가?



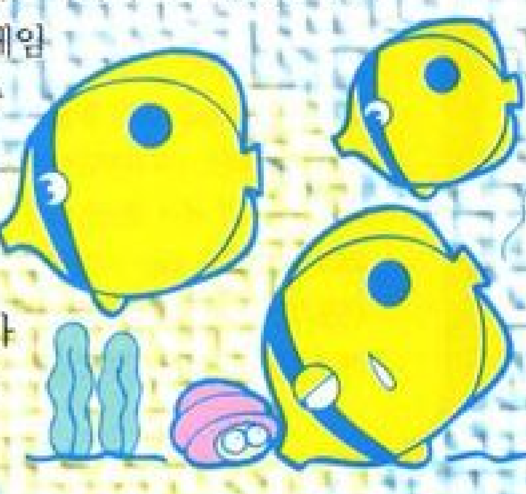
GB슬롯
N64의 GB팩과 같은 별도의 추가옵션 없이도 GB연동이 가능하도록 만든 내장슬롯. 위의 모든 사실을 종합할 때 결과적으로 돌핀은 2개의 하드를 하나에 가지고 있는 셈이 된다. 게다가 별도의 카트리지를 사용할 경우 GB의 게임 데이터를 세이브하는 것도 가능하다. 다시 한번 놀랠 노자다(GB용 메모리카드가 존재한다고 생각해가 빠를 것임).

케이블 커넥터
본체와의 연결을 위한 케이블로 탈착이 가능하다. 탈착시에는 역시 GB로 사용을….

이 예상도 대로 나와준다면 돌핀은 확실히 팔릴 기계임에 틀림이 없다. 일단 DVD와 통신기능 등등의 기능은 둘째치고 자체의 게임 구현 능력이 탁월한데다가 GB와의 완벽에 가까운 연동만으로도 구입가치는 충분하다고 보여진다. 2000년 말에 나올 돌핀의 실체는 많이 달라질 가능성도 있으나 웬만하면 이렇게 나와주면 좋겠다. 또 그것이 모든 닌텐도 팬의 바램이 아닐까.

성공을 위해서는

DC와 PS2. 이러한 경쟁 상대를 가지고 있는 돌핀에 있어, 우수한 스펙과 우수한 디자인은 경쟁을 위한 최소사항이 되어 버렸다. 하지만 이것보다도 더 중요한 것은 시장에 내놓는 타이밍과 그 출고량이 아닐까. 다시 한번 말하지만 뛰어난 품질이 기본 사항으로 전제된다면 언제 다오느냐, 얼마를 내놓느냐가 중요한 열쇠가 된다(실제로 DC는 발매타이밍을 잘 맞추고도 출고량이 적었기 때문에 많은 매상을 올리지 못했다. 그래서 그 유명한 유카와 전무가 상무로 강등된 것이다). 게임 산업도 결국은 장사이다. 무조건 좋은 성능을 갖추고 있다고 많이 팔린다는 단순한 법칙은 이제 어디에서도 통용되지 않는다. 어떠한 전략을 세울 것인지. 시장에서도 잔뼈가 굵은 닌텐도와 마츠시타이니 만큼 이 점에 대해서도 기대를 해 본다.



두근두근 구구리얼



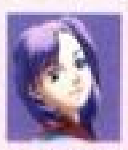
세상이 많이 어두워졌다는 느낌을 받습니다. 한 어린 소녀는 웃음마저 잃어버렸습니다. 절대 버림받은 건 아님에도 불구하고 그 어린 소녀는 방황의 끝에서 수화기를 들고 다이얼을 돌립니다.
지금 거신 전화는 국번이 없거나 결번이오니 확인하신 후 다시 걸어주시기 바랍니다.

-마음의 문을 열지 못한 채 스스로 자기를 가두려 드는 이들에게 바칩니다-

구구리의 외침 : 사연 이외의 뭔가 획기적인 아이템을 원합니다. 그림도 조쿠, 사진도 조쿠, 예술품도 조쿠. 아무런 제약도 없습니다. 독자 분들의 광끼를 이곳에서 맘껏 뽐내 보십시오.

손태운/ 경남 창원시 소계동 716-56번지

안녕하세요, 구구리님. 제 주위에는 N64나 GB컬러를 가지고 있는 친구들이 몇몇 있습니다. 그들은 항상 사이좋게 게임을 즐기는데 요즘은 「실황 파워 풀 프로야구6」에 푹 빠져 있습니다. 저 역시 N64의 재미에 빠져 헤어 나오질 못하고 있습니다. 며칠 전에는 GB컬러로 「젤다의 전설-꿈꾸는 섬 DX-」를 해 보았는데 정말이지 '이런 게 GB의 매력이구나'라는 걸 느꼈습니다. 구구리님 한창 여름휴가를 즐길 시즌인데, 구구리님은 특별하신 분이니까 특별한 곳에서 여름휴가를 보내시겠죠. 만약 아직 계획을 세우지 않으셨다면 지리산에 한번 가보세요. 물도 좋고 경치도 무지 좋습니다. 그리고 궁금한 게 있는데요, 이건 어디까지나 저의 생각입니다만 혹시 구구리님은 남자가 아니신지? 왜냐면 구구리얼을 매번 봐도 구구리님 실물사진은 없고 어여쁜 소녀의 그림만 있는데, 무지 궁금합니다. 전 언젠가 구구리님의 실물을 꼭 본 후 남자인지 여자인지 제 눈으로 확인을 해야겠습니다. 구구리님 그럼 이만.

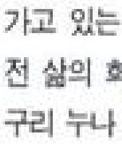


아니 어떻게 그런 상상을 하실 수가 있는 거죠. 구구리가 남자라니!!!!! 그리고 실물이 공개되지 않는 것과 어여쁜 소녀 등장의 결과가 왜 '혹시 구구리는 남자?'라는 궁금증을 유발시키게 했는지 아직도 내 머리로도 이해가…. 아니 그보다도 파워 독자이면서 악명 높은 구구리의 실체를 아직도 모른단 말입네까? 지가 알기로는 적어도 구구리 실물이 수십 번은 더 공개된 걸로 알고 있는데(판매 부수 줄이는데는 확실히 공헌!). 혹시 태운군은 파워의 새내기입네까? 그렇다면 구구리가 둥글둥글한 마음으로 이해를 하죠. 완전 변신한 8월호에는 구구리의 실물이 사라졌거든요(더 이상 얼굴이 공개되었다가는 도저히 밤잠을 이룰 수가 없어서. 왜냐고요? 아무리 그래도 그것까지 어떻게 제 입으로). 태운군 구구리 모습애써 볼려고 하지 마시구요(다칩네다). 그냥 상상만으로 키우세요. 그게 아마도 태운군 인생에 도움이 되리라 봅니다. 근데, 요즘 들어 지리산 소식이 왜이리 많이 들리죠? 여름임에도 불구하고 그 산이 그렇게 매력적이란 말입니까? 사실 저도 잘 나갈 때는 지리산에 자주 발 담그러 갔었죠. 지리산 계곡에 발 담그고 있으면 신선이 따로 없죠. 온몸에 전율까지…. 근데 지금은 이게 뭡니까? 특별한 곳에서의 특별한 휴가라? 지금 절 놀리시는 겁니까? 많은 건 바라지 않습니다. 휴가는 둘째치고 제발 잠만이라도 집에서 자게 해도~~~~~~오. -오늘밤도 구구리는 회사에서 컴퓨터에게 인사를 합니다. 꾸벅 꾸벅-

이용기/ 전남 목포시 석현동 775-7

구구리 누나! 저는 지금 경남 진주에서 열심히 나라에 충성하고 있는 공군 상병 이용기라고 합니다. 누나에게 부탁이 있어서 이렇게 고심 끝에 펜을 들고야 말았습니다. 이제 군 생활을 시작한지도 1년 반이 넘었습니다. 이 길고도 짧은 시간이 저에게는 많은 변화를 가져왔습니다. 저는 점점 굳어가고 있습니다. 감동적인 영화를 보아도, 책을 보아도 '흥! 별론데…'가 되고 말았습니다. 몸도 마음도 돌덩이가 되어가고 있는 느낌이라고나 할까? 저는 삶의 희망을 잃어가고 있는 것입니다. 누나, 전 삶의 희망을 줄 신선한 충격을 원합니다. 무슨 방법이 없을까요? 맞다 펜팔! 구구리 누나 부탁 드려도 될까요?

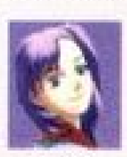




군인 아저씨! 정말 군인티 낼겁니까? 솔직히 용기씨 사연의 서두부분을 읽어내려가면서 내심 걱정했건만 결국은 구구리를 중매쟁이로 이용해 먹으려 들다니! 공군 교육사령부 하늘에도 미사일이 폭격되려나? 농담이구요, 용기군이 저에게 이런 사연을 보내기까지는 얼마나 큰 용기가 필요했겠습니까? 지가 그 맘, 다 알죠. 그래요, 어디 힘닿는데 까지 한번 해보죠 뭐. 그리고 용기군은 사연이 실리기를 원치 않았지만, 어디까지는 이 코너 담당은 저이고, 유일하게 특권을 과시할 수 있는 장이기에 모든 건 제가 결정합니다. 불만 있습니까? 없죠? 고로 사연과 펜팔 광고를 함께 띄웁니다. (광고: 이용기는 용기를 내어 외칩니다! 용기 있는 여성분들이여! 용기를 가지고 싶으면 용기를 내어 도전하라! 항상 이곳에는 용기 있는 자만을 기다리는 이용기가 있다!!) 마지막으로 한마디하겠습니다. '인간은 홀로 서기에 익숙해져야 합니다. 그리고 스스로 자신을 지킬 수 있어야 하며, 자신을 사랑할 줄 아는 힘을 키워야 합니다.' 용기군 부디 좋은 결과가 있기를 진심으로 바랍니다.

홍승태/ 인천광역시 남동구 남촌동 279-7 1/2 성보빌라 A동 204호

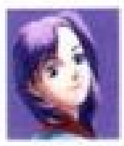
안녕하십니까? 저는 지난달에 PS코너에서 짤리는 비운을 맞이했습니다. 그래서 N64 에 재도전합니다. 다름이 아니오라 전 PS를 팔아버리고 GB컬러를 구입했습니다. 사실 GB컬러는 시간을 때우기 위해 산 것이지만 생각 외로 너무너무 재미있습니다. 소프트도 꽤 다양한 것 같구요. 포켓 게임기가 이렇게 재미있을 줄이야. RPG는 처음 접하는거라 재미는 있지만 너무 어려워요. 예전에 파워에서 「포켓몬 피카츄」버전이랑 「DQ몬스터즈」공략본을 부록으로 주었던 것 같은데 그 당시는 필요가 없어 친구를 줘 버렸는데 지금 다시 달래니까 없다네요. 어쩌면 좋나? 나 이거 참! 아 이렇게 구구리님께 편지를 써서 보내려 하니 가슴이 콩닥콩닥 무지 뛰네요. 예전이랑 느낌이 너무 틀려요. 헤헤!! 구구리님 워낙 글재주가 없어 더 이상은 말을 잇지 못하겠습니다. 그럼 이만….



예전이랑 느낌이 틀린다는 게 어떤 느낌인지 궁금증을 안은 채 승태군에게 악수를 건넵니다. GB컬러 유저가 되신 것을 축하드립니다. 하지만 포켓게임 세계에 발을 들여놓은 이상 그 마력에 매료되어 빠져나가기는 좀 힘들 겁니다. 하지만 게이머들이 자기 중심만 잃지 않는다면야 게임은 곧 생활의 활력소요! 인생에 있어서 없어서는 안 되는 약방의 감초죠! 그러니 적절한 장소에서의 적당한 게임으로 삶의 질을 한층 높여 보세요. 어디까지나 게임도 문화시설을 즐기는 것 중의 하나니까요. 근데 승태군! 아무리 그래도 그렇지 치사하게 줬다 뺏는게 어디 있습니까? 파워독자의 자존심을 걸고서라도 6,800원에 우정을 팔아서는 안되죠. 만약 아직도 그 공략본을 구하지 못했다면 저에게 도전해보십시오. 구구리의 마음을 움직여서 그 공략본을 빼내어 가십시오. 소문나지 않게 쉬~~~~~~~~~~!

김강수/ 서울시 송파구 잠실 2동 22번지 주공APT 269동 504호

안녕하세요. 헤드뱅어 김강수입니다. 심심해서 호러영화 「스크림」을 봤는데 그다지 느낌이 없었습니다. 드디어 본격적인 더위가 찾아왔습니다. 여름이 좋은 사람도 있겠지만 저는 여름을 아주아주 싫어합니다. 왜냐면 여름마다 오락실에는 나타나는 적이 있거든요. 바로 '냄새'. 보통 기타 치고 8시경 집으로 돌아가는 길에 몸을 풀러 오락실에 가는데 그때쯤이면 오락실은 퇴근을 마치신 어른들이 자리를 잡고 계시죠. 그런데 회사원이란 동물들의 몸에서 얼마나 땀냄새가 나는지 후~~~~~~~. 그러나 땀냄새는 양반입니다. 담배는 기본이구, 술 마시고 와서 토큰 넣고 오락하는 사람 등등. 그 중에서도 가장 압권은 바로 런닝 차림에 바지 무릎까지 걷고 양말을 벗은 뒤 맨발을 구두 위에 올려놓고 하시거든요. 그 옆에서 호흡을 하게 되면~우와아애액. 헉헉 어떠실지는 상상에 맡기겠습니다(이런 사람들은 기타로 머리를 한대 확~~~). 구구리 누난 오락실에 가서 이런 짓 절대 하지 마세요. 잘못하면 '아줌씨'라는 소릴 듣습니다(앗 큰일! 구구리 발끈!). 앗 죄송합니다. 당연히 우리의 구구리 누나는 어떤 상황에서도 아름다운 미모를 유지하시리라 생각합니다(나는 거짓말쟁이다. 헤헤헤). 그럼 이만, 기타를 쳐야겠습니다.

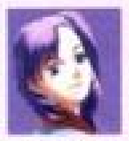


강수씨 사연은 마치 7~80년대의 오락실을 묘사한 듯 하군요. 그 오락실이 진정 21세기를 기다리는 세기말의 한 오락실 광경이란 말입니까? 게임관련 업종의 한 종사자로써 두 주먹에 힘이 가해집니다. 사실 요즘은 오락실하면 예전의 어둠침침하고 칙칙했던 모습에서 탈피해 금연은 기본이고 사방이 거울로 도배되어 있는가 하면 거의 파크형의 정말 깔끔한 문화공간으로 자리를 잡아가는 것 같아 간판만 보아도 웃음이 실실 나오고 뿌듯하기까지 합니다. 그런데 아직도 저질 환경에다 저급 수준의 게임만으로 코 묻은 돈을 노리는 오락실이 건재 하고 있어 속이 타기도 합니다. 강수씨가 찾는 오락실의 상황이 그렇게 벌어질 수밖에 없는 이유는 그 오락실의 환경이 가장 큰 문제라 보는데, 환경이 바뀌지 않는 한 21세기가 되어 게임의 최첨단을 달린다 해도 그곳에 모이는 사람들은 똑 같은 행동을 할 것이며, 그러다 보면 강수씨는 제대로 호흡도 못한 채 혈압만 올라 영원히 오락실에서 사라질 수도 있으니 몸 풀 수 있는 새로운 장소를 하루빨리 모색하십시오.



이경진/ 서울시 강북구 수유 3동 36-19

전 서울에 사는 경진이라고 합니다. 이번 호를 보고 엄청난 충격을 받아 이렇게 펜을 듭니다. 도 동물만 보면 기겁을 한다니…. 오 옷! 그건 죄악입니다. 그 사랑스런 아이들(하하!)의 눈을 보셨나요? 순수함으로 가득한 그 눈을. 크~~~~~윽! 동물은 사랑을 받은 만큼 그대로 돌려줍니다. 물론 간혹 가다 머리 나쁜 놈들은 주인한테 해코지를 하지만 그건 우리가 이해해야죠. 자고로 모든 사랑은 스킨십을 필요로 하죠. 근데!! 그렇게 멀찌감치 떨어져서 지켜만 보면 어떻게 하자는 겁니까~~~~~~. 주위에 동물이 있다면 한번 쓰다듬어 줘 보세요. 온갖 애교로 구구리님을 기쁘게 해 드릴 겁니다. 아! 본론은 이게 아니라, 저 실은요. '뭔가 획기적인 아이템' 동반이라 해서 보내는 건데요. 같이 보내는 인형은 이번 판매전에 낼꺼거든요. 물론 그땐 다른 모양으로 보내야죠. 이 덜떨어진 양은 안 팔리겠죠? 그래서 '케로'나 '모코나' 아님 그 뭐더라? 페론가? 「그 남자 그 여자」에 나오는 '개' 요. 그런 거 만들어서 팔 거예요. 그 외 다양한 아이템도 함께! 8월 12~14일 까지 여의도에서 한답니다. 저희 친구들한테도 홍보는 했지만 그 걸론 안될 거 같아요. 그래서 구구리님께 홍보도 함께 부탁드리고자 이렇게…. 더운 날씨에 더위 먹지 않게 조심하시구요 그럼 또 다음에 뵙죠.



너무나 오랜만에 경진양과 이야기를 나누는군요. 푹푹 찌는 삼복더위를 어떻게 견뎌내고 있는지? 경진양! 아주 아름답고도 애틋한 이야기를 전할게요. 구구리 가까이에는 항상 구구리의 따뜻한 손길을 기다리며 꼬리만을 살랑살랑 흔들고 있는 바둥이가 있습니다. 구구리의 예민함 때문에 늘 찬밥 신세지만, 그래도 구구리는 바둥이를 결코 싫어해서 외면하는게 아닌데도 불구하고 경진양 말대로 모든 사랑에는 스킨십이 필요한가 봅니다. 그래서 정말이지 큰맘먹고 용기를 내어 두눈 꼭 감고 덜덜 떨리는 손으로 바둥이를 쓰다듬었습니다. 근데 어떻게 이런 느낌이 온몸에 전해지는 거죠. 따뜻한 체온이 그대로 전해지면서 부드럽고 포근함으로 바둥이는 제 가슴속으로 파고 들어 스르르~~~~~~~. 그날 이후로 바둥이와 전 한시도 떨어지지 않으려 발버둥을 칩니다. 늘 구구리 주위만을 맴돌며 손길 한번 타기를 간절히 원했던 바둥이! 아무리 외롭더라도 온몸에 동물에 대한 예민한 피가 흐르고 있어 허벅지 찔러가며 꾹 참아왔던 구구리! 이젠 알았습니다. 사랑은 적절한 스킨십을 필요로 한다는 것과 표현이 무엇보다 중요하다는 것을…. 경진양도 물론 기뻐하리라 생각합니다.

아참! 경진양 사연을 보니 판매전 준비로 한창 분주한 것 같은데 진행상황에는 착오가 없으신지? 어쨌든 후회없이 완벽하게 준비를 해서 잘 치루길 바래요. 근데 경진양, 저역시 홍보를 해드리고 싶지만 도대체 여의도의 어디서? 몇시에? 그리고 어떻게 참가를 해야되는건지 지도 모르니 우째 너~~얼리 알리겠습니까? 하루빨리 확실한 정보를 뿌리시길 바라면서….

이정수/ 경기도 수원시 권선구 평동 15-20번지 6/4

안녕하세요 누나. 드디어 시험이 아~지금 한창 시험과의 전쟁을 치르고 있습니다. 암기과목을 공부하다 머리회전이 잘 되질 않아 머리도 식힐 겸 이렇게 편지를 씁니다. 누나 얼마 전 저는 소환수 미니 게임기를 타러 강변역을 가야 했습니다. 그런데 때마침 제 사촌형이 PC부품 몇 가지를 사러 용산에 가야 한다고 가는 김에 같이 가자는 거였습니다. 근데 정말 생각지도 못했던 일이 벌어져 무지 황당한 날이 되었습니다. 사촌형이랑 전철 안에서의 시간은…괜히 노약자석 앉자고 해서 앉았다가…. 시간이 조금 흐른 후 아저씨 같은 할아버지가 타셨기에, "여기 앉으세요"라고 했는데도 불구하고 그 할아버지는 조금 있으면 내린다고 그냥 앉아 있으라고 절 밀어서 결국엔 고개도 못 들고 갔습니다. 가리봉역에 도착했을 때쯤 신발을 보니 분명 학생스타일이었습니다. 그런데 갑자기 그분이 소리를 버럭 지르시면서 "요새 애들은 말이야, 교육이 엉망이야"라고 막 그러시는 겁니다. 순간 깜짝 놀라 쳐다보니 등산화 차림의 할아버지였습니다. 결국엔 2번의 수치로 어찌할 바를 몰라 하던 중 더 심각한 일이 벌어졌습니다. 아까 저보구 앉아 있으라고 하신 할아버지와 등산화 차림의 할아버지 사이에 말다툼이 시작된 것입니다. 한 할아버니는 자기가 학생보고 앉아 있으라 했으니 야단치지 말라고 했고, 등산화 차림의 할아버지는 이 자리는 노약자 · 장애인석이기에 젊은이가 앉아서는 안되다고 치열한 말다툼이 시작된 것입니다. 사촌형과 저는 아무 말 못하고 고개를 푹 숙인 채 용산까지 갔고, 그 일을 교훈 삼아 전 버스, 지하철, 어쨌든 '노약자' 딱지가 붙어 있는 곳이라면 근처에도 가지 않습니다. 사촌형은 모니터만 빼고 그 외 기기는 모두 사서 우린 강변역에 가지도 못한 채 수원으로 되돌아 왔습니다. 그리고 미니게임기는 다행히 소포로 오늘 배달되어 왔습니다.

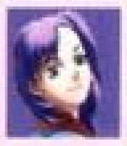


구구리는 정수씨의 마음을 100% 이해할 수 있습니다. 정말이냐구요? 저 역시 거의 똑 같은 경험을 한 적이 몇 번 됩니다. 정말 그 상황에서는 '황당'이란 말 밖에 다른 어떠한 말로도 표현이 불가능하더군요. 정수군! 은 그날 첫 경험으로 노약자석에는 절대 앉지말아야지 라는 다짐을 했다고 했죠. 구구리도 그랬습니다. 근데 나이가 한 살 두 살 더 먹다보니 얼굴이 조금씩 두꺼워지더군요. 그리고는 황당한 일이 벌어질 듯하면 능청으로 돌변! 그래도 우리나라에서는 요령껏 요리조리 피해가며 살아갑니다. 근데 언제부터인가 일본이란 나라를 자주 왕래하다보니 문화의 차이로 인해 황당의 수준을 넘어 거의 바보가 되어 버리는 일이 간혹 있었습니다. 예를 들면, 일본도 우리나라와 마찬가지로 지하철 안의 구조는 거의 같습니다. 어느 더운 여름날 지하철로 이동중 구구리는 일반석에 앉아 한참을 졸고 있었습니다. 근데 느낌이 이상하더라구요. 그래서 슬그머니 고개를 들었더니 거의 거동이 불편할 것 같은 노인분이 묵묵히 서 계시더라구요. 순간 우리나라에서의 지하철 사건들의 기억이 되살아나 날 괴롭혔고 구구리는 눈치작전을 폈는데 정말이지 이상하리만큼 젊은이들이 담담히 앉아 있더라구요. 견디다 못해 구구리는 얼굴이 벌겋게 달아오른 채 슬그머니 일어서서는 어색한 미소를 띄우며 "도조~"(권유: 앉으라는 의미의 일본말)라고 했죠. 그 순간 주위의 모든 시선들이 집중되면서 그 노인까지 절 이상한 눈빛으로 보더군요. 아무런 영문도 모른 채 바보가 되어버린 구구리! 나중에야 알게 된 사실이지만 일본에서는 한번 정해진 규칙이란 게 가장 일 순위라고 합니다. 즉 그 자리는 일반인석이기에 굳이 노약자에게 양보할 필요가 없다는 거죠. 오히려 양보하는 게 이상하리 만큼! 일본이 아무리 친절하고 상냥한 민족성을 가졌다 한들 인간성보다는 정해진 룰이 먼저 이기에 세계 각국 대부분의 사람들이 일본사람들을 이야기 할 때 '정'이라는 단어는 절대 등장하지 않는다고 합니다.

김지원/ 충남 부여군·읍 저석 1리 467번지

안녕하세요. 구구리 누나. 지금 시간은 밤 8시 20분. 내일이 시험 마지막 날임에도 불구하고 오늘 구입한 게임파워를 보며 구구리누님께 글을 씁니다. 엽서가 맘에 드시는지? 보라색 머리를 한 귀여운 소녀를 보니 구구리님이 생각나 친구한테 샀습니다. 이번 달엔 획기적인 아이템 대신 이 엽서로 하면 안되겠습니까? 아! 그러고 보니 N64로 「바이오 해저드」가 나오잖아요. 요즘 들어 N64가 대개 좋아 보여요. 근데 어쩜 좋죠? 전 「젤다」와 「실황3」를 가지고 있는데, 요즘 들어 「디디콩 레이싱」이 하고 싶어집니다. 디디콩 아시죠? 그 엄청난 난이도를! 전 원래 그 겜을 클리어 했어요. 근데 또 하고싶어 돌아버리겠어요. 구구리 누난 이런 경우 어떻게 하나요? 그럼 담에 또 뵙죠.





보라색 머리를 한 귀여운 소녀를 보면 구구리가 생각난다!' 바로 이겁니다(힘 솟는 구구리). 하지만 어디까지나 이건 지원군만의 착각 아닌 착각이겠죠(힘 빠지는 구구리). 그래도 구구리는 용기를 잃지 않고 절 기억하는 단 한명의 독자를 위해서라도 구구리는 영원할 것을 약속드립니다. 구구리가 흥분한 나머지 무겁게 출발을 한 것 같은데 분위기를 확 바꾸어서!! 지원군 시험을 잘 끝났겠죠(바뀐 분위기는 완전 암울 그 자체!). 지금쯤이면 한창 방학을 즐기고 있을 것 같은데…. 솔직히 요즘은 초·중·고생활의 모든게 예전과 많이 달라져서 어떤 생활을 누리고 사는지 도저히 알 수가 없어요. 그래서 방학 계획은 어떻게 잡고, 뭘 하면서 보내는지 등등 공감대를 이룰 수 있는 게 별로 없어 말이 안 통한다는 비극적인 소릴 들을까봐 가슴이 콩닥콩닥 방망이질을 합니다. 그래서 구구리의 현명한 결론으로 방학 이야기도 접겠습니다. 그럼 이젠 디디콩 이야기를! 디디콩이 하고 싶어 미치겠다구요? 제일 좋은 해결법은 디디콩을 플레이하는 것인데 '돈'이 문제란 거죠. 하여튼 이놈의 '돈' 때문에 사람 여럿 죽인다니깐. 지원군 디디콩 때문에 두손, 두발이 떨리기 시작하면 삐짱하나만 믿고 가까운 게임샵으로 돌진하십시오. 그리고 강하게 나가는 겁니다. '아저씨 저 디디콩 한판만 시켜 주십시오' 이때 주의할 점은 시선은 주인 아저씨 눈으로! 어깨는 쫘~~~~~악!, 배에다가는 온몸의 기를 모아 딴딴하게! 할 수 있죠? 지원군 그 뒷이야기는 실행 후 계속하도록 하죠. 연락 기다리겠습니다.

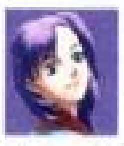
이지구/ 서울시 성동구 홍익동 정계벽산 APT 109동 403호

안녕하십니까 구구리님



파워 독자가 된지 2년 8개월만에 처음 보내는 글이라 약간은 떨리는군요. 처음 챔프를 샀을 때 보낸 엽서가 바로 다음 호에 당첨되어 버려서 계속 구독을 하고 있읍죠. 사실은 제가 고민이 있어서 말이죠. 제가 8월에 유학을 가거든요. America로. 그래서 지금 짐을 싸고 있는 중인데 문제가 생긴 거 있죠. 약 30권이 다 돼 가는 챔프, 파워를 어찌 해야할 지 고민이 돼서 말이죠. 버리고 가자니 무지 아깝고 가져가자니 가격이… 제 고민은 여기서 끝을 맺구요. 제가 실은 PS유저걸랑요. GB컬러도 있었지만 다 팔아버려서. 근데 제가 구구리님께 보내는 이유는 말이죠. 챔프(당시)에 몇 번 상품 타러 갔을 때 봤던 구구리님 face를 잊지 못해서 말이죠(너무 솔직히 쓴 거 같아 부끄…). 약간 냉정한 거 같으면서도 무엇인가 흘러(?)나오는 인상. 제 이야기만 쓸려니 재미없네요. 참. 제가 얼마 전 용산서 들은 이야기 하나 해드릴게요. 때는 바야흐로 6월의 어느 날. 용산 상인들이 불가피한 사정으로 인해 모두 문을 걸어 잠그고 나와서 하는 잡담을 들었는데, 며칠 전에 영화배우 전도연이 PS를 사러 용산에 왔었답니다. 그거 하나만으로 상인들이 술렁거릴 만 한데, 갑작스런 비상사태에 의해 PS를 사려는 전도연은 어찌할 줄 모르고 상인도 당황. 그 때 그 가게 작은 주인의 아이디어로, 전도연과 작은 주인이 가게에 남은 채 문을 닫아버렸답니다. 비상사태이니 형광등은 꺼버리고 가게 안에 단 둘이 남아서… 어떻게 됐을 거 같아요? 결론부터 말하면 촛불을 켜고 상인은 조용히… 게임을 소개했다고 하는데, 진짜래요.

이제 지겨운 이야기 그만하고 마지막으로 제가 여쭙고 싶은 것이, 저는 게임 책을 총판에서 사거든요. 거기선 꽤 많은 가격을 할인해 주는데, 그럼 도대체 기자님들은 뭘 먹고사시는지. 이게 질문이 아니라 제가 유학 가는 곳에서 파워를 받아볼 수 있는 방법이 있을까요? 있으면 좀… 이제 그만 줄여야겠네요. 앞으로 시간과 여유가 주어진다면 또 편지 보낼게요. 언제나 파워의 안방마님으로 계시길 빌게요. 그럼 20000



이름 덕을 많이 볼 것 같은 지구군! 정말 이름이 너무 멋져요. 혹시 형제분이 있다면, 형제분들이 다 모이면 하나의 은하계가 형성되지는 않는지? 정말 탐나는 이름이어서 …. 지구군! 항상 게임파워를 자식처럼 애지중지 다루어주셔서 고마울 따름입니다. 근데 곧 미국으로 떠나신다구요? 분명 축하해야 될 일인 것 같으면서도 대개 섭섭하네요. 파워가 더욱 파워를 발휘하기 위해서는 지구군 같이 끊임없이 힘을 주고 지지해주는 진정한 독자분들이 필요로 한데, 이럴 어째!!! 미국에서도 게임파워를 받아보고 싶어하는 지구군의 간절한 소망을 이루어 드리고 싶은데 잠시만 기다려주십시오(뚜뚜뚜뚜뚜뚜). 예! 예상한대로 절대 불가능이란 없습니다. 즉, 게임파워는 세계 어느 곳이던 날개만 달면 날아갑니다. 어쨌든 지구군이 미국으로 건너가 게임파워와 인연이 끊임없이 계속 이어진다면 분명 그곳에서도 게임파워를 만날 수 있습니다. 그 절차는 아주 간단! 이쪽에서 정한 금액을 송금만 시키시면 바로 따끈따끈한 게임파워를 바로 손에 넣을 수가 있습니다. 앞으로도 부푼 꿈을 안고 게임파워를 계속 지켜주십시오. 그리고 전도연씨 이야기는 꽤 구구리에게 흥밋거리로 다가와 호기심을 자극시키는군요. 과연 전도연씨가 PS입문 과정에 돌입한 건지 아님 다른 이유로? 어쨌든 구구리의 목표 수첩에 한가지가 더 더해졌습니다. '전도연씨를 하루빨리 파워 독자로 만들자!' 지구군 부디 유학생활 시작에서부터 다시 돌아오는 그날까지 무사하시길 바라며 많은 것을 배우고 익혀 가슴속을 가득 채워 오시길 바랍니다. 그럼 이만

김석철/ 대구시 수성구 범어 1동 373-11번지 18통 3반

안녕하세요. 저는 구구리얼 코너에 처음으로 글을 올리는 자칭 '샤프가이'(?)석철입니다. 제가 학교에서 '샤프가이'라고 말하면 친구들이 하나 둘 샤프를 들고 와서 무식하게 찌르지요. 엄청난 한마디와 함께 "니가 샤프에 찔려 죽어봐야 정신을 차리지"라구요. 이렇게 글을 보내는 이유는 제가 태어나서 처음으로 헌혈이란 걸 해봤습니다. 비록 친구의 꼬임에 넘어가서 한거지만요. 주사 바늘에 제 살이 찔리는 순간 전 엄청난 고통이 기다릴 줄 알았는데 생각 외로 너무나 간단했습니다. 고통도 전혀 없이 말입니다. 약 20분 정도에 모든 건 끝이 났고 전 아주 뿌듯한 마음으로 돌아왔습니다. 제 피로 한 생명이 다시 태어난다면야, 이보다 더한 기쁨이 어디 또 있겠습니까.



샤프가이 억수로 반갑네예. 그리고 헌혈하신 건 진~~~짜 잘 한 일입니더. 석철군 시작 괜찮았어요? 조금이라도 더 정겨움을 주고받고자…. 석철군 요즘도 헌혈하고 나면 빵이랑 우유 주나요? 굶주렸던 옛 시절(구구리 나이가?) 그놈의 빵이랑, 우유땜시 줄줄이 헌혈차 앞에 서서 살살 아파 오는 배를 어루만지고, 바짝바짝 타 들어가는 입안에 계속해서 침샘을 자극시켜가면서 차례가 오기를 기다렸던 적도 있었습니다. 저 역시 처음 헌혈은 거의 반강제로 당했지만 어쨌든 결과적으로 빵과 우유가 피값으로 주어졌기에 무지 기뻐했습니다. 근데 근래에 들어와 땅 넓은 줄 모르고 퍼져가는 몸매에 투덜대며 나름대로 노력하는 구구리에게(이슬만 먹고사는 여자!) 아뿔싸! 우째 이런 일이!!! 구구리는 서울시내 아니 전국방방곡곡을 마구 돌아 다니는 게 주특기라면 특기입니다(일종의 역마살이지요). 어쨌든 하루는 구구리가 돈암동의 성신여대 주 패션거리를 한번 걸어보고자 그곳으로 향했죠. 가보셨는지는 모르겠지만 전철역에서 성신여대 방향의 출구로 나오면 바로 국민은행 옆에 거의 10년이 넘도록 비가 오나 눈이오나 그곳에는 헌혈차가 한자리를 차지하고 있고 겁나게 생긴 아줌마 5~6분이 지나가는 건장한 남자들은 모조리 끌어다 차안으로 박아버립니다. 어느 장소를 불문하고 대부분의 헌혈차 앞에는 파워 짱인 아줌마들이 남자들에게 눈길을 보내죠(이때 눈이 마주쳤다가는 바로 피 보는 날임). 근데 유독 돈암동에만 가면 저 구구리(구구리는 건장한 남자가 아닌 연약한 여자임)는 아줌마들의 손에 이끌려 한판 싸움을 한답니다. "학생 튼튼하게도 생겼네, 좋은 일 한번 하지 그래"이렇게 저의 팔짱을 끌어당기는 아줌마를 뿌리치며 구구리 왈 "아줌마, 전 피를 보면요, 그날은 정말 피 보는 날이 되더라구요. 눈에 뵈는 게 없다구요"라며 뒤도 안 돌아보고 도망치죠. 몇 번 이런 식의 싸움이 되풀이되고 나니 이젠 헌혈차만 보면 팔을 숨깁니다(?). 그리고 돈암동에는 죽어도 가지 않습니다. 아마도 끌려들어가는 사람 100명중 한명의 여자가 있다면 그 여자는 바로 구구리일겁니다(구구리의 횡설수설!)

요즘 제일 재밌는 게임이 뭐야??



[허우진 기자]

일본출장을 가는 내게 '이것 좀 사다 줘, 저것 좀 사다 줘'의 '이것, 저것'에 해당하는 초인기 품목은 바로 정품 DDR 콘트롤러, 일명 딴따라 돗자리이다. 그러나 이것 역시 만만찮다. 현재 일본에서도 물량이 부족해 1인당 한 개씩밖에 팔지 않는다. 그것도 몰래몰래 숨겨두고 프리미엄을 붙여 파는 것뿐. DDR의 인기를 몸으로 느낄 수 있는 부분이다. 그리고 일본에는 회원을 받아 마음껏 DDR을 즐기게 해주는 헬스장 형식의 DDR방까지 등장했다고 하니 더 무슨 말이 필요하겠는가. 비단 DDR 뿐만이 아니라 각종 리듬액션 게임들은 일본 아케이드 인기순위표의 대부분을 차지하고 있을 정도로 최고의 인기를 누리고 있다. 이런 현상은 우리나라도 마찬가지이다. 리듬액션 게임들은 오락실은 물론이고 게이머들의 마음까지 차지해 버렸다. 「스트리트 파이터 2」가 몰고 온 대전액션의 초히트에 버금가는 '컬처쇼크'로 다가오는 리듬액션. 그 인기의 비결은 도대체 무엇인가?

일단 가장 중요한 것은 쉽고 재미있다는 것이다. 기술 커맨드를 외울 필요도 없고 그저 화면에 나오는 대로 눌러주고, 돌려주고, 밟아주기만 하면 만사 O.K. 게임 경험이 많지 않은 사람도 쉽게 재미를 붙일 수 있는 가장 중요한 부분이기도 하다. 사람들이 게임을 하는 이유 중 하나가 바로 '감정이입'과 '간접체험' 인데, 리듬액션은 이 점에 매우 충실했다. 자신이 누르는 대로 음악이 만들어지고 리듬에 맞추어 춤을 춘다는 것에서 다른 장르에서는 느껴보지 못한 진정한 몰입감을 느낄 수 있는 것이다. 그리고 다른 게임과 비교가 되지 않는 비주얼적 효과는 그 몰입감을 증폭시킨다. 많은 갤러리들 앞에서 연주, 혹은 춤을 춘다는 것은 실제 DJ나 기타리스트, 댄서가 된 것 같은 극대화된 몰입감을 준다.

시대는 이제 리듬액션이다. 이 리듬액션의 열기는 아케이드를 언제까지 얼마나 더 달굴 수 있을까? 그리고 우리 게임계는 어떻게 시류에 합류할 수 있을까? 지금의 이 열기가 침체된 아케이드 시장을 부활시킬 수 있기를 바라며 또 그 주인공이 우리나라의 리듬액션이기를 바란다. EZ2DJ를 보며 꿈이 아님을 확신한다.

남코의 버라이어티 건 슈팅 제 3탄

오! 바큔



「건발」로 호평을 받고 있는 남코의 버라이어티 건 슈팅 시리즈의 최신작 「오! 바큔」이 등장한다.



장르	건 슈팅
제작사	남코
발매일	미정

귀여운 '고양이'가 권총을 한 손에 들고 설치는 건 슈팅게임 「오! 바큔」은 건블렛 시리즈 최신작! 또한 「오! 바큔」에서는 전작에서는 없었던 게임의 전체적인 스토리가 추가되어 스토리에 따라 게임이 진행된다.



▶ 스토리에 따라 스테이지를 활보한다





◀중앙 정원에서 하늘을 올려다보니 비행 고스트가 날아온다. 과연 몇 마리나 명중시킬 수 있을지?



◀ 객실에서 하나 둘 올라오고 있는 방패 고스트. 방패가 없는 부분을 노려야 한다!

간단한 게임 시스템

기본 룰은 단순 명쾌해서 각 스테이지마다 마련되어 있는 '지령문'을 모두 달성하면 OK! 단, 목표를 전부 달성하지 못하거나 '쏘면 안돼!'란 표적을 쏘면 라이프 감소. 당연히 에리어 마지막에 기다리고 있는 '보스'의 공격을 받은 경우도 라이프가 줄어든다. 스타트시 가지고 있는 라이프 3개가 모두 없어지면 게임 오버! 선택한 스테이지에 따라 탄 수가 제한되어 있는 경우도 있으므로 착실히 '지령문'을 읽고 시작하자. 또 스타트 직후 스타트 버튼을 연타하면 스킵되므로 주의하자!

▶ 랭크도 3가지가 준비되어 있다





◀ 전체적인 구성은 전작과 크게 다르지 않다

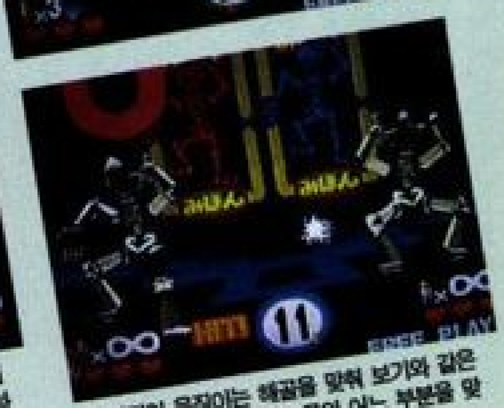
보기만 해도 즐거운 게임 무대



▲ 복도에 등장한 꽁키족 도깨비, '노리노리 고스트'를 일정 수 이상 쓰러뜨려라. 아직까지는 별다를 것 없는 미니게임이지만…



▲ 미로의 지도가 보이는지? 이 미니게임에서는 미로에서 헤매는 새끼 고양이를 구출하는 것이다



▲ 관절이 움직이는 해골을 맞춰 보기와 같은 포즈를 취하게 하자! 몸의 어느 부분을 맞춰야 할지는 미정?



▲ 차를 부수는 미니게임. 이것은 그냥 차가 아닌 고스트 카이다. 차고에서 일전이 예상된다



▲ 목욕탕에서 키스를 해오는 '러브 고스트'. 가!! 쳐라! 쳐! 어떻게든 이곳에서 빠져나가야 한다!



▲ 스테이지 마지막에는 보스가 기다리고 있다. 그 스테이지에 맞는 다양한 보스가 등장해 플레이어를 즐겁게 해준다

ARCADE

ARCADE

격투게임계의 돌풍 예고

데드 오어 얼라이브 2



여성 캐릭터가 매력적인 「데드 오어 얼라이브 2」(이하 'DOA 2')의 새로운 정보가 공개되었다. 그것은 다름 아닌 일반 유저가 보낸 기술이 DOA 2에 채용된다고 하는데….

장르	격투 액션
제작사	테크모
발매일	미정

순조롭게 개발이 진행되고 있는 「DOA 2」 카스미의 새로운 기술이 공개되었다. 디펜시브 홀드기인 이 기술은, 바로 일반 유저가 보낸 기술을 테크모에서 실제화시킨 것이라고 한다.

유저가 보낸 기술이 DOA 2에 채용된다

부연설명하자면 북해도의 中村る−しあ(나카무라루시아)라는 게이머가 보낸 기술이 게임 상에서 착실히 재현되는 것이다. 이 기술을 채용한 이유는 귀여운데다 현실적이기 때문이라고 하는데…. 그리고 현재 일본에서는 드림캐스트 매거진이라는 잡지를 통해 신기술을 모집하고 있다고 한다. 국내 게이머들도 국제 우편을 이용해 한번 보내 보는 건 어떨지…

처음 아이디어 단계에서는 오펜시브 홀드(OH)가 될 예정이었지만 실제로 만들어진 기술은 디펜시브 홀드(DH)로 변경되어 있다. 상대의 펀치 공격을 흘려내면서 그대로 상대방의 팔과 후두부를 잡아 쓰러뜨리며 무릎으로 꺾어내린다는 흐름이다. 상당히 굴욕적인 기술인데…. 아마도 '흡사 현실에 존재할 것 같다'라는 설득력이 채용의 큰 원인인 것 같다. Ⓟ



◀ 이 엽서 한 통이 모든 사건의 발단이 되었다



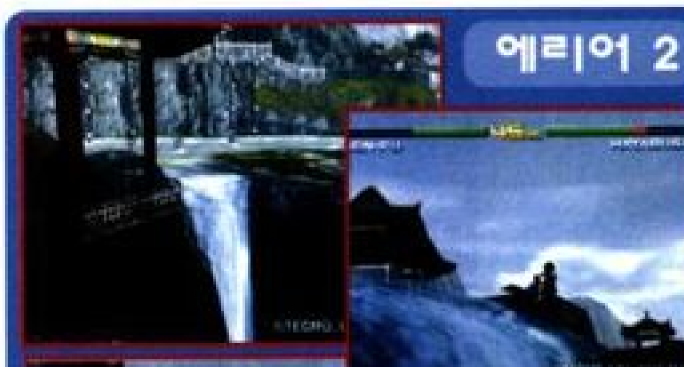
DOA 2 최대급 스테이지 '공중정원'의 가능성 대해부

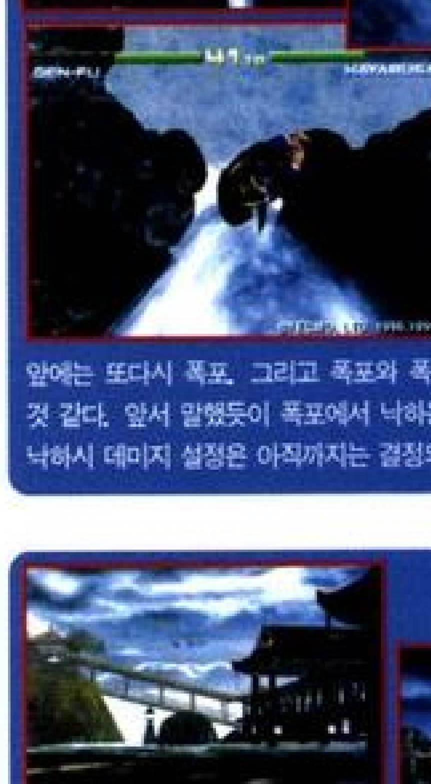
에리어 1



아래 연못을 감싸듯이 우뚝 솟은 절벽 위에 감시대가 서 있고, 건물을 연결하는 복도가 설치 되어 있다. 스테이지의 거대함을 증명하듯이 카메라가 멀어지면 안개가 끼는 듯한 효과도 준비되어 있다. 또한 건조물 내의 조형의 섬세함은 단지 크기만 큰 스테이지가 아니라는 것을 증명해준다.

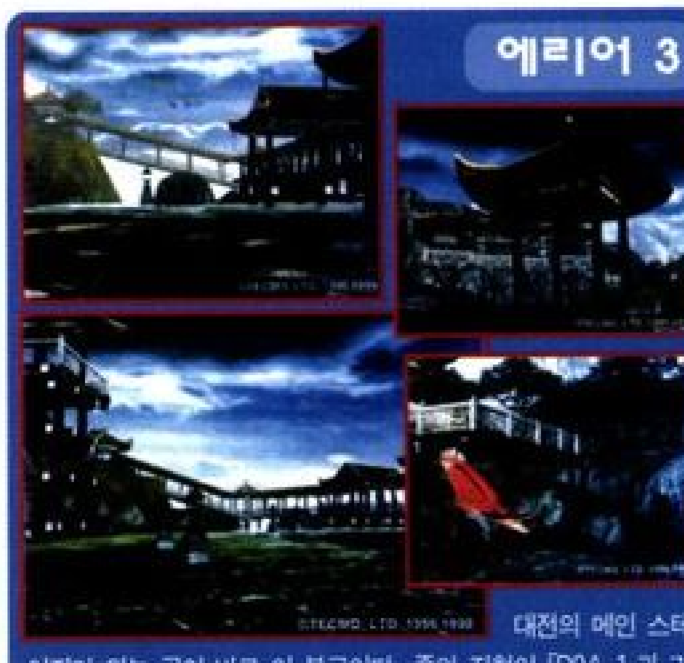
에리어 2





폭포 옆에도 작은 건조물이 있지만 여기는 갈 수 없는 것 같다. 폭포의 자유로운 낙하는 가능하다. 폭포가 떨어져 흘러 들어가는 곳 앞에는 또다시 폭포. 그리고 폭포와 폭포끼리는 루프할 수 있는 것 같다. 앞서 말했듯이 폭포에서 낙하는 자유롭게 할 수 있지만 낙하시 데미지 설정은 아직까지는 결정되지 않은 것 같다.

에리어 3



대전의 메인 스테이지가 되는 곳이 바로 이 부근이다. 중앙 지형이 「DOA 1」과 거의 같은 크기로 전체 스테이지의 크기를 짐작할 수 있을 것이다. 과연 전작의 데인저 존을 대신할 그 무엇인가는 등장할 것인가?

액션 게임의 신화

스트라이더 비룡 2



1989년 캡콤에서 발매돼 당시 게이머에게 대호평을 받으며 한 시대를 풍미했던 「스트라이더 비룡」이 새롭게 체제를 갖추고 돌아왔다. 다이나믹한 액션성과 세계관, 그리고 게임성이 하나가 되어 이전에는 볼 수 없었던 재미를 선사했던 드라마틱 액션 게임의 금자탑 「스트라이더 비룡」이 10년만에 부활한다.

장르	액션
제작사	캡콤
발매일	미정

일단 '비룡'이라고 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 뭐니뭐니해도 자유도 높은 액션일 것이다. 점프, 액션, 슬라이딩 등 통상적인 액션은 물론이고 벽을 기어오르거나, 계곡을 뛰어 넘는 등 모든 지형을 이용한 다채로운 액션이 가능했었다. 다방향 스크롤 액션의 이점을 최대한 살린 다채로운 비룡의 움직임은 그 당시 아케이드게임계에 새로운 가능성을 제시해 주었다. 또한 이러한 액션뿐만 아니라 독자적인 세계관과 매력 넘치는 등장인물 등으로 드라마틱 액션 게임으로 높은 평가를 받았었다. 물론 이번에도 전작을 능가하는 액션과 세계관을 표현해 주기를 기대해본다.

스트라이더 비룡 -전작의 발자취-

AD 2048년, 세계는 '명왕'그랜드 마스터에 의해 혹독한 지배를 받고 있었다. 하지만 그의 압도적인 힘에도 불구하고 한 남자가 검을 뽑고 일어섰다. 그 남자의 이름은 비룡. 첩보·암살의 프로페셔널 집단 '스트라이더스'에 소속하는 특A급 스트라이더이다. 황국의 수도 모스크바를 시작으로 시베리아를 강행돌파, 공중전함에 단신으로 진입 파괴, 환영의 땅 아마존 답파…. 상식을 뛰어넘는 치열한 전장을 비룡은 몸 하나로 빠져나간다.

▼ 비룡의 앞을 가로막는 적, 하지만 비룡의 강함을 연출하는데 지나지 않는다





▲ 이 장면을 보며 눈물을 흘리는 사람도 많을 듯…

'감정없는 칠흑의 야수' 비룡과 '신의 이름을 표방한 남자'그랜드 마스터는 머나먼 성층권 상에 떠있는 더 서드문에서 최후의 혈전을 벌인다. 순수한 동물적인 전쟁 본능이 욕심많은 인간의 본능을 이겼을 때…. 사상 최대의 지배자는 역사의 암흑 속으로 침몰해간다….

새로운 전장을 고독한 전투의 동물이 질주해 간다

장르는 횡시점 다방향 스크롤 액션으로 전작과 동일하다. 그 밖에 상황에 맞춰 화면의 확대와 축소가 되는 것 같다. 이로 인해 더욱 박진감 넘치는 액션과 긴박감 넘치는 보스전을 기대할 수 있게 되었다.



▼ 고성에 진공하는 비룡. 그의 오른 손에는 사이퍼가 쥐어져 있다.



▲ 새로운 적을 맞아 스트라이더스가 움직이기 시작한다! 비룡의 이번 임무는?



◀배틀 액스 VS 사이퍼!! 전작과는 계통이 다른 적의 등장인가?

비룡 매니아라면 가장 많은 관심을 가지고 있을 스토리 부분은 아쉽게도 아직 발표가 되지 않았다. 비룡에게 주어진 임무는 무엇인지, 그랜드 마스터를 대신할 악당은 과연 나타날 것인가? 자료에 의하면 '전작의 등장했던 일부 캐릭터'도 다시 등장한다고 하는데…. 아직 많은 것이 의문에 둘러싸인 「비룡 2」. 과연 전작의 명성을 이어갈 수 있을 것인지?



▲ 6개의 머리를 가진 사악한 짐승의 공격! 그릇된 과학의 산물을 비룡은 막을 수 있을 것인가?

▶ 비룡 앞에 나타난 새로운 숙적. 손에 들고 있는 저 무기는?



◀ 다양한 전장과 적이 비룡 앞에 준비되어 있다

ARCADE

© CAPCOM

ARCADE

현대에 부활하는 전설의 특수 부대 그 이름은…

스트라이커즈 1999



종스크롤 슈팅계에 불멸의 금자탑을 세운 「스트라이커즈」 시리즈가 돌아왔다! 시대 배경을 현대로, 탑승 기체를 초음속기로 바꿔 전설의 특수 부대가 부활한다.

장르	슈팅
제작사	사이쿄
발매일	미정

지금까지의 「스트라이커즈」시리즈라고 하면 제 2차 세계대전 후의 세계를 무대로 한다는 이미지가 정착돼 있었다. 하지만 이번 「스트라이커즈 1999」는 스트라이커즈 시리즈를 계승하고는 있지만 시대 설정은 현대로 바뀌고, 플레이어의 기체도 현재 사용하는 초음속 전투기로 바꾸고 새로운 적에게 대항한다.

새로운 시스템은?

게임 시스템의 자세한 내용은 아직 밝혀지지 않았지만 지금까지 사이쿄의 슈팅에는 신작이 나올 때마다 반드시 새로운 무언가가 추가되어 왔었던 것을 보면 「스트라이커즈 1999」의 시스템에도 새로운 요소가 추가될 것 같다. 사진을 잘 보면 플레이어 기체 옆에 있는 소형기는 초대 스트라이커즈의 아군 기체가 아닌가?



▲ 매 시리즈마다 등장하는 열차, 레일 위에 있는 전차들도 신경쓰이지만 플레이어 기체 'F-117'의 장비가 더욱 신경쓰인다. 적 포대 위에 파란 폭풍과 같은 효과가 발생하고 있는 것 같은데…



▲ 초대형기와 맞먹는 'AV-8', 보스가 아닐까? 과거 시리즈의 전통대로 2차, 3차의 형태로 변화하겠지

전설의 부활

1999년 · 여름

우주에서 날아온 수많은 소형기 '나노머신'이 각국의 주요 병기 및 군사 단말기에 침입하여 증식을 시작했다. 나노머신에 의해 무인병기화된 병기들은 무차별하게 공격을 반복, 각국의 주요 도시는 파멸상태에 이르게 되었다. 그리고 전술 핵미사일의 오발 사격으로 전면 핵전쟁의 공포가 세계를 뒤덮는데…!

겨우 나노머신의 침입을 막아낸 각국 부대는 무인병기 박멸작전을 위해 소집된다. 하지만 전세계의 병기와 싸우기에는 너무나 모자란 병력인데…. 더 이상 그들에게 대항할 방법은 없는 것인가!! 이때 작전 본부는 의문의 통신을 수신, 상공에는 빛나는 6대의 비행기…. "여기는 'STRIKERS'. 지금부터 적 중추 공격을 개시. 남아있는 부대는 후방 지원을 바란다" 반세기의 세월이 흘러 특수부대 STRIKERS의 새로운 전설이 지금 시작된다! Ⓟ



▲ 총탄에 둘러싸인 절대절명의 'F-4'



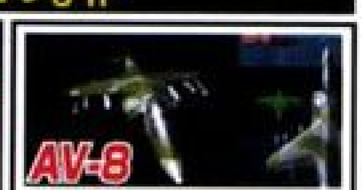
▲ 곡선을 그리는 탄환은 상대방을 추적하는 기능이 있는 것 같다



◀ 'F-22'에는 아무래도 광학병기가 탑재되어 있는 것 같다

기체는 5종류





수직 이착륙기로 우수한 GR, 1의 후계기. 미국, 영국에서는 'GR, Mk5'로 불리고 있다.



함재형의 전투 공격기. 경량이면서도 전투기와 공격기 성능을 겸비. 요격, 대함 공격 등의 다양한 임무를 완수할 수 있는 범용성 높은 기체.



F-15의 후계기로 미국군의 차기 주력 전투기. 발군의 기동성과 스텔스 성능을 가지고 있다. 게임에서는 광학병기를 쓰는 것 같다.



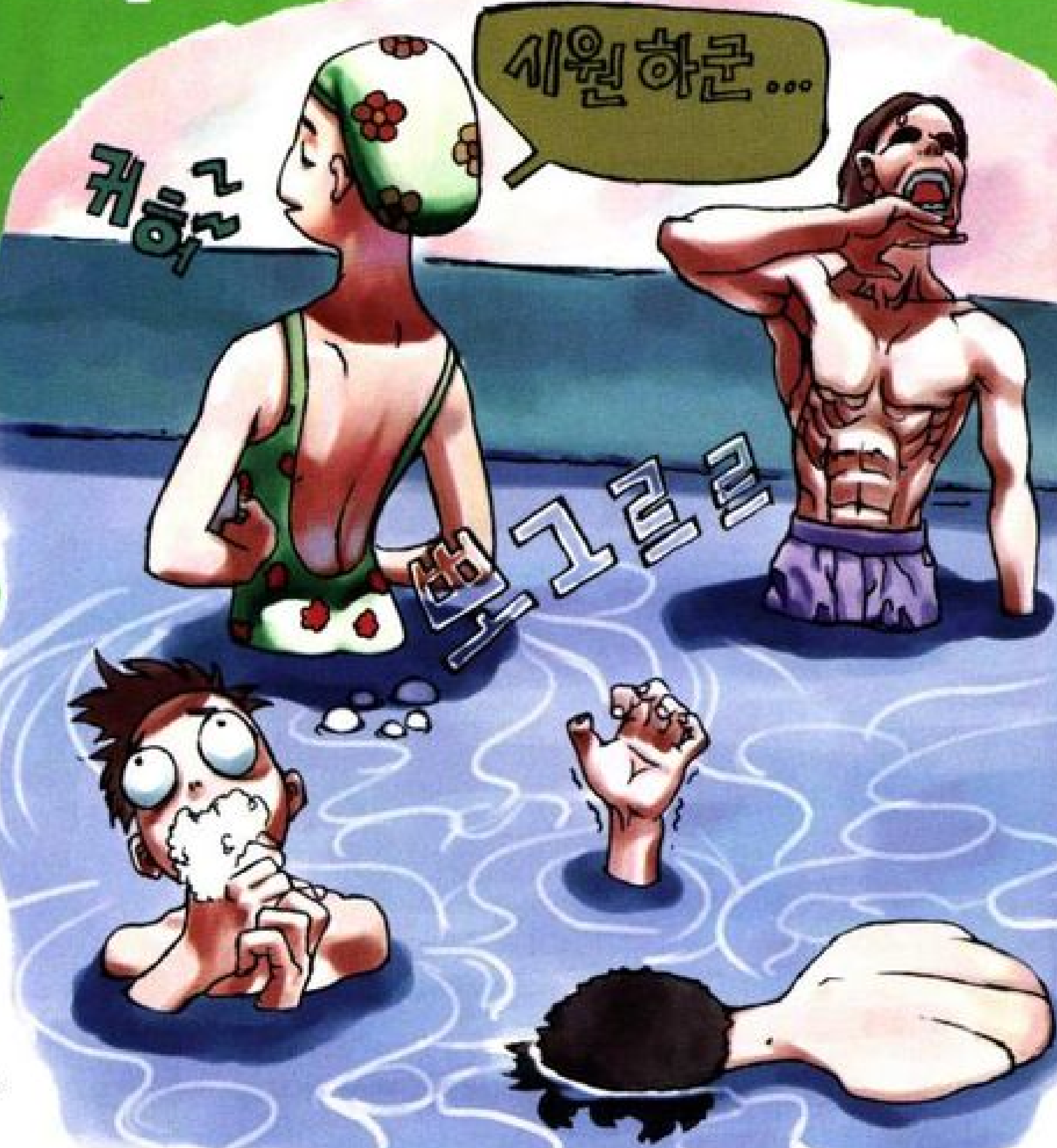
스텔스 공격기. 통칭 '나이트호크'. 비밀작전 수행능력은 월등히 뛰어나지만 대공공격능력을 전혀 가지고 있지 않다.



70년대에 크게 활약한 초음속 비행기. 현재는 신형기에 그 자리를 물려주고 있지만 여러 가지 근대화 개조를 거쳐 특수 임무에 참전할 때도 있다.

허우적의 주저리 주저리

며칠전 캐리비안 베이를 갔습니다. 엄마가 물려주신 소중한 수영복을 입고서요. 참고로 우리 엄마 키는 158Cm, 제 키는 170Cm입니다. 끼어서 죽을 뻔했습니다. 근데 요즘 전 건강상태가 별로 안 좋습니다. 소화도 잘 안되고, 속도 부글부글 끓고…. 그러다가 그만 수영장 안에서 실례를 해버렸습니다. 무지하게 창피했지만 속은 정말 편했습니다. 히히



리나/전남 순천시 남정동 205-10

■1999년도 월례 역정모의 탐구능력 시험문제지

슬기로운 생활 영역

※수험생이 지켜야 할 사항 - 본 시험은 정의사회구현과 국법준수에 근거한 권위있는 시험이므로 시험에 앞서 목욕을 재개하고 말끔한 옷차림과 바른 자세로 시험에 임할 것. 참고로 이 시험은 생활기록부에 막대한 영향을 끼치므로 쓸때없는 잔머리 굴림은 허용치 않음.

※묻는 말에 신속정확 간단명료한 답하기

문2) 현재 당신의 성명과 일생일대를 살아오면서 가졌던 별명의 변천사를 간단히 설명하시오.

원숭이 → 새우 → 노인, 늙그니, 어른신… → 마룡객 → 리나

개구리 → 붕어(참고로 눈이 크다) → 고추 3개(관련 사건있음) → 젖은 빤스(지난호 참고) → 불타는 강남역(관련 사건있음) → 부셔진 탬버린(관련 사건있음) → 현재 無

문3) 사랑의 정의는 무엇이라고 생각하는가?

①눈물의 씨앗
②천국과 지옥의 부딪힘
③자다가도 터져 나오는 웃음
④기타(채찍과 양초를 사용해 상대방을 즐겁게 해주는 것)

코딱지가 더덕더덕 붙고 이빨에 왕꼬추가루가 빡빡이 차 있는 누런 이빨을 보고도 뽀뽀하고 싶어지는 것

문7) 절대 알려지는 것을 꺼려하는 자신의 1급 비밀을 공개하시오.

①왼쪽 엉덩이에 널리 분포되어 있는 푸른 몽고 반점
②아무도 모르게 그대도 모르게 먹고 있는 멍멍탕
③스타킹을 뚫고 삐죽삐죽 걸리적거리는 다리털
④주책스럽게 삐져나온 뱃살
⑤기타(나는 SM이다)

나는 환형동물(지렁이, 갯지렁이)이다. 주)환형동물은 암수의 생식기가 한 몸에 있다.

문12) 내일 지구가 멸망한다면?

①'이건 믿을 수 없다'며 자신에게 최면을 건다
②'너무 빨리 온 거 아니냐'며 신에게 조용히 타이른다.
③스위스에 계좌를 만들고 해외로 도피를 한다.
④다른 사람이 심은 사과나무 뽑기
⑤기타(준비했던 복장을 갖추고 시내를 돌아다닌다)

평상시 존경했던 이대근 아저씨를 만나보러간다


1999년도 월례 역정모의 탐구능력 시험문제지

슬기로운 생활 영역

Mr.K 학력평가 위원회

문13) 화장실에 갔다. 위급하게도 휴지가 없다. 이 극한상황에서 지혜롭게 당신이 대처할 수 있는 방법은?

①쓰레기통 속에 깨끗해 보이는 휴지를 골라 쓴다.
②기다렸다가 지나가는 사람에게 반쪽만 달라며 부탁한다.
③빤쓰로 해결한다.
④주머니를 뒤져 10원짜리 동전을 꺼내 잘 닦고 그 동전으로 휴지 좀 갖다 놓으라고 벽에 쓴다.
⑤기타(채찍으로 비빈다. 그 채찍으로 널 때려주지)

소록도에 놀러 갔는데 급하게 볼일을 보고 난 후 휴지가 없자 신고 있던 스타킹으로 조용히 뒤처리를 하셨다는 어머니의 조언. 모전여전

문15) 친구의 친구를 사랑하게 되었다. 당신의 대처방안은?

①도전장을 내고 결투를 신청한다.
②우정을 선택하여 그 사람을 포기한다.
③친구랑 같이 그를 따돌린다.
④친구와 그를 이간질시킨다.
⑤기타(친구? 내겐 친구따윈 없다. 나는 고독한 SM일뿐…)

사실 반대 경우가 있었다. 나의 러버를 나의 친구가…. 배신엔 오로지 죽음뿐!! 여자친구는 한국에서는 도저히 살 수가 없어 현재 일본에 있다. 그리고 그 배신남은 농촌에서 소똥, 말똥치우며 조용히 살고 있다.

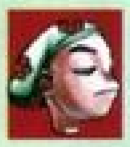
- 이하 생략 -

P. S. 한번 찍은 상대는 절대로 남주지 않는 리나. 남주기 전에 먼저 도망가지나 마십시오. 그리고 본명 안 쓰면 수박덩이 날리듯 휙휙 던져버리겠습니다.

최용진/경남 거제시 옥포 2동 진영 ALE TOWN 103동 105호

TO 성격 죽이고 무지 이쁠 것 같은 허우적 누나에게

안녕! 누나!! 반가워요. 전부터 꼭 편지를 보내고 싶었는데 저의 게으름으로 이제서야 보냅니다. 전 저기저 먼 남쪽에 있는 울 나라에서 2번째로 큰 섬인 거제도에 살고 있는 피끓는 열혈남아 고3 최용진입니다. 다시 한번 반갑습니다!(꾸벅) 파워에 첨 보내는 편지입니다. 다른 많은 코너 중 허우적 누나 코너를 선택한 이유는 첫째 1999년 4월호에 신설된 코너이고 두번째 전 오락실을 무지 자주 가고, 셋째 가장 중요합니다. 허우적 누나 성격이 무쟈게 좋은신 것 같습니다. 시원하고 여자답지 않은 발언 등 아주 좋은 것 같습니다. 전 98년 3월호부터 보고 있지만 점점 발전을 거듭해 가더군요. 근데 허우적님의 코너가 없어 약간 심심했쑴당! 그래도 시간이 약이라 기다리면 나오게 되 있더군요. 푸하~. 암튼 허우적님의 성격 등 모든 면에서 제 맘에 쏙 들어서 앞으로 우적이 누나를 좋아하게 될 것 같습니다. 이제부터 자주 보게 될 것 아니 자주 뵙겠습니다. 편지지는 같은 걸로 보내드리겠습니다. 그래서 이 편지는 제거라고 알아주시길. 여기 거제도는요 물 디~입따 좋구요. 회도 디게 좋습니다(전 회 못 먹습니다). 근데 단점은 하두 아래쪽이라 오락실에 할 만한 오락이 없습니다. 책에서만 보던 비트 매니아, DDR은 꿈도 못 꿉니다. 그나마 있는 것이 소울 칼리버, HOD2입니다. 여기까진 오락인의 비애였습니다. 하하 끝이 이상하지만 이만. 누나! 그럼 다음달에 또 뵙겠습니다. - 누나를 싸랑하는 거제도 용진이가 -

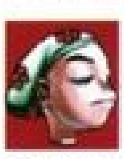


으음. 거제도하면 포로수용소가 있던 그곳 아닙니까? 아참 근데 여자답지 않은 발언을 하면 남자들로부터 인기가 많다는 것을 이제야 알았습니다. 그래서 이제부터 더 인기를 얻기 위해, 어쩔씨구리구리 이게 뭐다냐. 푸하푸하~. 홋홋홋. 내 꿈은 나중에 돈 엄청구리구리하게 벌어서 에이쒸! 남자 500명 정도 데리고 거제도 마냥 섬같은데 들어가서 아들딸 숨펑숨펑 낳아 잘 먹고 잘 사는 것이란 말이다. 와 멋나!! 카아악 퉤~. 8월 1일부터 신청자 접수 받을 테니깐 빨랑빨랑 접수하길 바란다. 내가 접수하라면 하는 거야.

P. S. 앞으로 더 많은 인기를 점치며 말투를 좀더 터프하게 바꿔봤습니다. 더 인기를 얻으면 저도 한번 국회로 진출해 볼랍니다.

Y.M.C.A/대전광역시 서구 월평 2동 주공 아파트 201-401

안녕하시겠죠. 누님. 지금부터 사연을 보내기로 한 Y.M.C.A라고 합니다. 왜 아케이드 즉 누님이 맡고 계신 주저리주저리는 2P밖에 안 되는지…. 제길 뽑힐 확률이 떨어지겠군. 누님은 정말 사고 뭉치같아요. 발톱 뿌게지고 오바이트도 하고 마치 슬레이어즈의 리나같은 성격으로 추측이 되는군요. 저도 사고뭉친데 얼마전 길거리에서 자빠졌죠. ×팔렸죠. 얼른 집에 뛰어 왔죠. 이가 아팠죠. 알고 보니 흔들리더군요. 걱정했죠. 다음날 딱딱한 쥐포 먹다 쏙 뿌러졌죠. 완존 영구됐죠. 제길. 안 그래도 이가 안 이쁜데. 누님이랑 저랑 뭐가 맞는 것 같군요. 전 철권을 좋아하는데 TTT가 나온다는 소식을 듣고 흥분했죠. 하지만 걱정이 먼저 앞섰죠. 저희 동네 오락실은 모두 후져서 너무 늦게 신종이 들어오거든요. 원랜 테마××라 불리는 아주 좋은 곳이 있었는데 PC게임방으로 전락했죠. 하지만 하늘이 도왔는지 원더××란 아주 큰 오락실이 곧 생겨요. 무지하게 큰. 넘넘 기뻤죠. 히히. KOF 99도 빨리 즐길 수 있을 것 같아요. 비트 매니아도 HOD 2도 할 수 있을 것 같아요. 그럼 그 날을 기다리며.

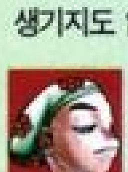


저희 어머니는 사고뭉치 대신 '웬수덩어리야' 라고 부르십니다. 그리고 이제는 아무리 사고를 쳐도 그려러니 하십니다. 벌써 수십년이 넘어서 웬만한 건 놀라지도 않습니다. 이빨정도야. 뭐 그 정도를 가지고. 아마 중학생이였을 때라고 기억이 나는군요. 밥을 먹다가 갑자기 이빨로 쇠젓가락을 깨물면 젓가락이 '뚝'하고 뿌러질 것 같은 생각이 들었습니다. 우리집 가훈 '생각이 들면 바로 행동에 옮겨라' 가훈대로 우지직하고 씹었습니다. 이빨 우지직하고 뿌러졌습니다. 생이빨이 부러진거죠. 같이 식사하고 계시던 어머니 '이빨 하나 없어도 그 밥은 다 먹을 수 있지? 나도 밥 먹어야 되니깐 밥 먹고 설거지하고 그때 치과에 가보자' 우리 어머니는 울트라캡숑빠라빠라빰 강심장이십니다. 아참! 정말 그 동네는 후졌나 보네요. 거제도에 사는 독자도 HOD 2를 하고 있다는데…. TTT와 KOF 99와 비트 매니아와 HOD 2를 할 수 있기를 빕니다.

P. S. Y.M.C.A.군 본명을 안 쓰면 수박덩이 날리듯 휙휙 던져버리겠습니다.

김대현/서울시 성동구 금호 2가 327번지 8/1

안녕하세요 누님. 저는 게임파워도 사랑하고 누님도 사랑하는 날라리(?) 김대현이라고 합니다. 사실 게임잡지는 한 2년 정도 봤어도 사연은 처음 보내봅니다. 처음 보내는데 과연 뽑힐까? 저는 요즘 여자친구를 사귀는데 좀 걱정입니다. 3명을 사귀는데 확실히 누굴 선택할지 모르겠습니다. 자랑은 아니고 정말 걱정입니다. 셋 다 맘에 드는데 전 얼굴도 그렇게 잘생기지도 않은데 애들이 제가 좋답니다. 이런 행복한 고민이…. - 이하 생략 -



흣! 아무래도 이 편지는 잘난척하려고 보낸 것임에 틀림이 없다는 결론을 내렸습니다. 그리고 대현이가 보내준 스티커 사진을 보고 판단을 내렸는데 정말 대현이 말대로 얼굴이 그렇게 잘생기지도 않았군요(최대한으로 얼굴의 형상을 감추기 위해 멀리서 그리고 뿌옇게 게다가 얼굴의 1/3정도를 감춰도 소용없어). 아참 그거 알아요? 장미꽃보다 호박꽃에 파리가 많이 꼬인다는 사실을. 어린 마음에 상처를 주는 건 아닌지 걱정을 하면서 조언을 하죠. 3명을 만나면서 자신의 심리상태를 한번 잘 체크해 보세요. 누굴 만났을 때 제일 신나고 기쁘고 마음이 편한지. 그리고 한달 정도 만나지 마세요. 그럴 때 누구의 얼굴이 가장 먼저 떠오르고 누굴 가장 보고 싶어하는지. 그 사람이 바로 대현이가 가장 좋아하는 사람일 거고 그 사람을 위해 최선을 다하세요. 근데 간혹 곤란한 점이 생기기도 하던데. 제가 대학교 1학년때 만나는 사람이 한 10명정도가 있었거든요(^^). 10명 다 만나면 신나고 기쁘고 또 안 만나도 보고 싶지도 않고. 새로운 사람이 생길 때마다 좋고…. 쩝쩝~. 노세노세 젊어서 노세. 늙어지면 못 노나니…. 이상은 호박나라 문지기 허우적이었습니다.

할말은 많고 페이지는 없다

- 전 개 뼈를 들고 뜯는 사람보다 닭발을 뜯는 사람이 더 야만인이라고 생각합니다. 걱정 말고 드세요. 지영양.
- 우리집 막내랑 동갑내기 경하양. 거미한테 빨리 양해를 구해두시죠. 올 여름 허우적 해운대로 뜹니다. 근데 '쌔빠지게'는 뭐가 빠진다는 소립니까?
- 경진이는 왜 사무실로 와서 절 보자마자 도망칩니까? 경진이 할머니 말씀대로 모기물린 곳이 빨갛게 됐을 때 촛농을 떨어뜨렸더니 왼쪽 다리가 마비가 되어버렸습니다. 마비가 된 다음에 낫는 건가요?
- 태욱이의 오바이트 한 곳에 미끄러져 버린 그 아가씨는 아직도 살아있는지 궁금합니다.
- 병재의 선물로 영점프와 히트맨이라는 만화책을 샀습니다. 고맙습니다. 꾸벅
- J양의 양순한 한 마리의 양이 되십시오. 그렇지 않으면 로운이는 KILL!! 입니다.
- 전 안 뚱뚱합니다. 오히려 말랐다고 합니다. KOF 99대회는 잘 몰라도 철권대회에 오면 절 볼 수 있을 겁니다. 그럼 진봉이와의 만남을 기대하면서….
- 저랑 구구리의 실물을 실어달라고 하더니 그러면 파워 매상이 뚝 떨어질거라고 조롱을 하니. 태운이의 실물도 어디 한번 보여주십시오.
- 충남 천안의 촌놈(^^)오재가 서울로 올라온답니다. 오기 전에 연락주세요. 휴가 가 버릴 겁니다.
- KOF 일러스트 대신 동오가 보내준 그림처럼 제가 수영복 입은 일러스트는 안될까요?
- 기타 프리크스의 전용 콘은 아직 저도 못 봤습니다. 그리고 가지도 무지 기타를 잘 친다던데 기타에 '기'자도 모르는 사나이 울프가 훨씬더 기타 프리크스를 잘하더군요. 기타 실력이랑 기타 프리크스랑은 상관이 없나봅니다. 열심히 기타치세요. 조선 펑크인 강수군.
- 제 할 일은 죽도록 자고 만화책보는 일입니다. 그래서 전 정말로 성실한 사람이라고들 하더군요. 규진이도 성실한 사람이 되세요.
- 달걀 한 판이랑 계란과자 주세요. 팔아먹게요. 명훈이의 소포를 기다리면서….
- 재홍이는 전화번호 제대로 다 적어서 다시 편지 보내주세요. 그때 같이 DDR 한판 하죠.
- 'JUN'이라고 보내는 성준이. 본명 써서 편지주세요. 그럼 그때 멋지게 소개하죠.

캐릭터 쇼란? 그러니깐 한마디로 캐릭터들이 쇼하는 거구만!!!

동경 캐릭터 쇼 1999

행사 일정

- ●일시 : 7월 24일(土) 10:00~18:00
  25일(일) 10:00~17:00
- ●장소 : 동경 빅사이트(동경 국제 전시장) 東 6홀
- ●주최 : 닛폰 방송

지난 7월 23일 일본행 첫 비행기에 파워우먼이 한 자리를 차지하고 있다. 이유인 즉, 24~25일 양 이틀간 '동경 빅사이트(국제 전시장)'에서 게임, 애니메이션, 코믹 등에 등장하는 개성 있는 캐릭터 상품들의 환상적인 축제 「동경 캐릭터 쇼 1999」를 취재하기 위해서라는 명분이라나…. 파워우먼이 일본 땅에 첫발을 내딛는 순간 온몸의 기를 빼앗기는 듯한 무시아쯔이(무시하게 더운 여름의 한 더위를 일컫는 일본말)로 호흡장애까지 일으킬 뻔한 사태 발생!! 그러나 '이 정도 더위쯤이야!' 라며 스스로 자기자신의 등을 두들겨 보지만 그 더위는 정말이지 혹독하다 못해 지독하기까지 했다. 하지만 게임파워 독자들의 초롱초롱한 눈빛이 뇌리를 왔다리 갔다리 했기에 따끈따끈한 정보, 살아 숨쉬는 현장 그대로를 전하기 위해 발이 욕할 때까지 이리저리 뛰어다녔다.

4만 1000명을 돌파한 '동경 캐릭터 쇼 1999'

언제쯤 들어갈 수 있나요?

올해로 2회 째를 맞이하는 동경 캐릭터 쇼이니 만큼 대단한 인파가 몰릴 것으로 보고 파워우먼은 아침 일찍 빅 사이트로 향했다. 빅 사이트 전철역에 도착한 시간은 9시경. 10시 개장이기게 유유히 출구를 걸어나와 전경을 둘러보려는데 아니 저 까맣게 늘어선 게 뭐지? 작년 캐릭터 쇼에서 3만 5535명의 입장객을 기록했다는 발표는 들었지만 솔직히 실감할 수 없는 수치였다. 근데 이럴 수가? 이 사람들은 도대체 몇 시부터 줄을 섰단 말인가? 파워우먼이 도착했을 때에는 적어도 2만 명에 가까운 입장객들로 긴긴 행렬이 이루어져 있었다. 10시 개장과 함께 정말이지 이 수만 명의 인파가 전시장내로 빨려 들어감과 동시에 각 부스 앞에는 또 한번의 줄서기가 시작된다. 정말이지 몇몇 인기 있는 부스 앞에는 '저들은 과연 뭘 위해 서 있는 거지'라는 의문마저 갖게 한다.



◀ 파워우먼이 빅사이트에 도착했을 때는 이미 끝이 보이지 않을 정도의 긴 행렬 푸~~~~~욱, 하지만 파워 우먼의 파워는 국제적으로 통한다. 이 수만 명의 인파를 뒤로 한채 파워우먼은 유유히 그들 옆을 지나 전시장으로 들어갔다. 이러다 돌 맞지!!

이곳을 주목하라!

상품을 사기 위한 또 다른 긴 행렬

「동경 캐릭터 쇼 1999」내의 각 부스는 떠밀려 다니는 인파로 성황을 이루지 않을래야 않을 수 없을 정도로 대단했다. 그 중에서도 유달리 시선을 끌면서 그 인기도를 실감케 했던 부스들을 우선 카메라에 담아 본다. 먼저 입구에 들어서면 바로 정면에 노란색의 이미지로 시선을 머물게 하는 강담사 부스가 있다. 입장과 동시에 처음 접하게 되는 이 부스는 「아아 여신님」의 베르단디가 그려진 벽으로 입장객을 끌어들이는데 성공! 이 작품은 내년에 영화 상영이 결정된 것으로 강담사의 이치오시의 작품이라고 한다.

「슬레이어즈」, 「나데시코」 등의 인기 캐릭터를 다수 보유하고 있는 각천서점은 전시장에서 가장 큰 부스를 가지고 있었다. 대상제품을 구입하면 디자이너 등 저명인의 사인을 받을 수도 있었고 토크쇼에도 참가할 수 있는 등의 특전이 있어 순번을 기다리는 긴 행렬이 또 다시 생겼다.



▲ 강담사의 부스 이미지는 한마디로 사랑스러웠다. 저기저기 긴 망토는 뭐지?





이번 캐릭터 쇼에서 가장 큰 부스를 자랑하는 각천서점



▲ 사인을 받기 위한 줄서기

캐릭터 쇼에서 만난 또 다른 쇼쇼쇼!!!

어쨌든 튀어보려는 판매전략들

캐릭터 상품의 판매 등이 주가 되는 「동경 캐릭터 쇼 1999」지만 한편에서는 새로운 게임의 홍보와 직접 플레이 허용으로 자칫 사고 파는 시장인 듯한 느낌을 없애는데 큰 역할을 했다.

세가 엔터프라이즈의 부스는 판매 스페이스를 억제하고 「센무」의 어필에 힘을 쏟고 있었는데, 역시 게이머들을 위한 확실한 꺼리를 제공하고 있었다. 그 중 「센무」관련 흉상이나 거대한 일러스트의 전시, 동시에 드림캐스트를 10대 가까이 준비해서 QTE 등을 플레이 할 수 있게 했다. 누구나 그 아름다운 화면을 접한다면 당연 발길을 멈추게 되리라.


▲ 어딜 가도 「센무」를 볼 수 있었다


▲ DC의 자유 플레이 코너. 그리고 앞에서 폼 잡고 있는 캠페인 걸에게 전하고 싶다. "저~당신 찍으려고 그런 거 아닌데 왜 포즈를 잡고 있는 거죠?"(투철한 직업정신?)


▲ 서비스가 좋다. 「센무」의 음악실까지!


▲ 몇 번 사진으로 공개되었던 「센무」 석고상, 여긴 미술관!



▲ 영화상영까지

남코에서는 '복대(福袋)'를 준비해서 팬을 모으고 있었으며 아케이드용의 「철권 태그토너먼트」를 몇 대 전시해, 뜨거운 회장을 더욱 뜨거운 전장으로 변하게 했다. 그리고는 그 옆에서 차가운 「철권 드링크」를 팔아 '판매 전략 한번 끝내주는 구만'이라는 소리와 함께 역시 남코다라는 이미지를 남겼다.



▲ 「TTT」때문인지 이쪽은 썰렁!


▲ 역시나 「TTT」열풍이 불고 있다



▲ 「철권」드링크, 특별한 효과는 없습니다


▲ 「철권」드링크 자판기, 별 효과가 없다니까!


▲ 퍽맨- 퍽맨- 퍽맨!! 말장난하지마

SNK에서도 「킹 오브 파이터즈」상품이 다수 판매되고 있었던 것 외에 아케이드용의 최신판 「더 킹 오브 파이터즈 99」의 통체 2대에 사람이 모여들고 있었다. 또한 네오지오 포켓의 컬러 카드게임 「SNK VS 캡콤」의 영상도 볼 수가 있었다.



▲ 왼쪽 모퉁이에 있는 「더 킹 오브 파이터즈99」 때문에 상품 코너는 썰~~~~~~~렁. 사실은 인간이 너무 많아 잠시 사진 촬영이 중단되었다가 파장 직전에 한 컷 !!

반다이는 원더스완의 스테이지를 준비해 신작들을 소개했다.


▲ 많이 본 듯한 얼굴이지만 이름은??

이번 쇼에서 가장 강한 이미지를 남긴 부스를 꼽으라면 당연 반프레스토다. 가장 많은 인원 동원과 시끌벅적한 분위기, 완전히 전시장이 거의 그들만의 독무대였다. 반프레스토에서 메인 테마로 내건 「Kira Kira ☆ 멜로디 학원」에 소속되어 있는 약 5~60명의 학원생이 총출동했기 때문이다. Kira Kira ☆ 멜로디 학원은 가상이 아닌 실존하는 학원이며 이들 학원생은 치열한 경쟁에서 선발된 끼 있는 엘리트생들이다. 학원에서는 실제 공부도 하고(멜로디 학원이니 만큼 노래와 춤, 교양 등등) 전국을 돌아다니며 공연도 펼치는 등 다양한 활동을 한다. 물론 음반도 발표해 대 히트를 기록하고 있으며 극성 팬들까지 확보하고 있을 정도이다.

F&C with 알케미스트의 부스에서는 「로맨스는 검의 빛2」의 한정상품이 소개되었다. 너무나 많은 사람들로 인해, 구입을 기다리는 행렬을 회장의 끝으로 유도하는 등 굉장한 인기였었다.

트레이딩 카드게임 「아크에리언 에이지」의 게이머즈 부스도 굉장한 인기였다. 일본의 젊은이들에게 있어 때론 트레이딩 카드 수집이 일생의 목표!!


게이머즈 주위에는 젊은이들이 바글바글! 정말이지 깔려 죽을 것만 같았다▶



◀ 먼저 배우고 익힌 후에…



머리에 노란 봇짐 같은 것을 이고 있는 저 남자는 쇼 시작과 동시에 계속해서 전시장을 돌아다녔다. 마주칠 때마다(아마 20번은 마주친 기억) 꺼무라 칠 정도로 위협적인 발언과 행동을 해 도망을 다녔건만 쇼가 거의 마무리 단계에 접어들었을 때 그가 게이머즈 부스의 홍보인인 것을 알았다. 그래서 기념으로 한장!!▶

이번 기회를 잡으세요!

그대는 구입하였는가?



▲ 우리는 Kira Kira ☆ 멜로디 학원생입니다.



▲ 소문의 Kira Kira ☆ 멜로디 학원생, 교복은 코스프레 수준, 근데 이들이 대화하는 건 정말이지 깜찍다 못해 끔찍한 정도



▲ 「Kira Kira ☆ 멜로디 학원」에 밀려 찬밥 신세가 된 반프레스토의 내놓은 자식들

"이 부스에 들어가기 위해서라면 1시간이고 2시간이고 기다릴 수 있다"라는 「도키메키 메모리얼」의 극성 팬. 의외로 소박한 차림으로 꾸며진 코나미 부스. 사실상 조금은 기대 밖이었다. 하지만 극성 팬들로 인해 코나미 부스가 수입은 꽤 짭짤한 듯!!



▲ 도키메키라는 무적의 캐릭터를 가지고 있는 코나미



▲ 등신대 도키메키 인형전시와 비디오 상영이 함께 어우러진 코나미 부스



▲ 역시 남자들로 초만원



▲ 아무나 쓸 수 있는 낙서판



▲ 낙서판을 확대하면 한국의 흔적이!!

이번 쇼에서는 캡콤의 활약이 그다지 눈에 띄지 않았다. 캡콤은 역시 게임의 강자였다.



▲ 다양한 상품들로 샵의 구색을 확실히 갖추고 있다

데이터이스트가 드림캐스트의 「REVIVE.. ~소생~」을 데모하고 있었다. 그리고 메사이어 부스에서는 「랑그릿사 밀레니엄」의 데모영상을 볼 수 있었고, 또 어린아이들에게는 「몬스터팜」 부스의 인기가 단독 1위였다.



▲ 헤엑!! 이것도 캐릭터란 말인가?

'여기에서 밖에 구입할 수 없다.'라는 문구를 내걸고 여기저기서 소리치는 판매전략! 즉, 이벤트 한정 상품이 다수 출전된 것 역시 「동경 캐릭터 쇼 1999」의 매력이었다. 또 전시장 한정품이 아닌 이 쇼에 맞춰 특별히 준비한 신상품을 내놓은 부스도 많이 있었다.



▲ 사람, 사람, 사람…… 인간이 싫어진다

컴파일 부스에서는 「뿌요망」을 판매. 이 쇼에서만 판매하는 「쵸코크림」, 「요구르트」, 「뿌요망」은 선물로서는 가장 큰 인기를 끌었다. 게다가 가장 다양한 상품을 선보인 부스도 컴파일이 아닌가 싶다. 그리고 이벤트시에 스텝이 착용하고 있었던 것과 똑같은 셔츠와 「뿌요뿌요」와 세트를 이룬 「메가 드라이브2」도 판매하고 있어 뿌요 팬들의 발길을 잡고 있었다.



▲ 작년에 이어 또 뿌요망을 팔고 있는 컴파일. 게다가 다양한 상품을 갖추긴 했지만 왠지 재고정리인 느낌이 드는 이유는?



▲ 싸다하더니만 싼 것도 아니네 그려

가장 높은 곳에 무대를 준비한 데이터 이스트 부스에서는 모든 입장객의 시선을 끄는데 충분한 뭔가가 있었다. 높은 무대에서 짧은 스커트를 입은 여자들의 괴성아닌 괴성과 정의의 히어로 「데코레인저」들의 멋진 판매 전략. 성공이라면 대 성공을 거둔 셈이다.



▲ 정의의 히어로 「데코 레인저」들이 펼치는 쇼. 처음에는 신선하더니만, 아마도 수십 번은 반복했을 것이다. 하지만 움직이는 판매전략으로 눈에는 띄었다

데이터 이스트에서는 모두 500개 한정품을 선보였는데 「REVIVE.. ~소생~」의 책받침과 클리어 파일은 대단한 인기상품이었다. 그리고 캐릭터디자인을 담당한 우메츠씨의 직접 사인포함 전화카드 4매 세트(20개 한정). 사인 전화카드가 들어간 '복대'(80개 한정) 역시 인기 상품이었다.



▲ 데이터 이스트의 캠페인 걸들. 장사 한번 해보겠다고 나섰건만!!

그리고 총액 200만엔 상당의 상품 등을 받을 수 있는 슈퍼 제비뽑기 대회도 실시를 했는데, 특등 상품으로는 PS+DC+N64+WS+NGPC+GBC란 현행 하드 1대씩의 울트라세트+게임 몇 개의 소프트 교환권을 내걸고 있어 그 주위에는 사람이 끊이지 않았다.

「배리어블 · 지오」로 알려진 TGL의 부스에서는 「VG」의 새로운 전화카드가 등장. 한정 10매 세트로 판매되고 있었다.



▲ 자기를 찍어달라네

반다이 부스에서도 「카드캡터 사쿠라」의 부채와 과자 등을 팔고 있었다. 이것은 이 쇼의 한정 판매품은 아니었다. 하지만 일반적으로 구입이 불가능한 「이벤트 판매 한정품」이라던가? 콜렉션용으로 사쿠라 부채는 대인기를 누렸다.

캐릭터 쇼는 이들의 쇼였다

"말이 필요 없다." 이 말에 대해서는 수십 장의 아래 사진을 보고 나면 동감할 것이다. 긍정적으로 생각하면 코스프레의 본고장 일본이니만큼 자신감만 있으면 누구나 원하는 캐릭터로 코스프레 할 수는 있겠지만 그래도 이건 너무 했다. 정말이지 파워우먼의 터지는 후레쉬 앞에서 포즈를 맘껏 잡는 그들을 찍으면서도 이들을 학수고대하고 있는 우리의 수준급 독자들에게 공개를 해야하나 말아야 하나…!



▲ 여긴 카드캡터 사쿠라의 천국입니다

허드슨 부스에서도 드림캐스트의 「북으로」상품이 많이 출전되었으며 그 중 부채 쿠션은 날개 돋친 듯 팔리고 있었다. 거의 12시경에는 완매가 될 정도로…. 그리고 허드슨을 먹여 살리는 봄버맨 역시 등장하지 않을 수 없지.



▲ 전시장 한 구석엔 이런 흉꽥한 것도!



▲ 점원들도 화려한 코스프레 걸

깨끗한 이미지로 한자리를 차지하고 있는 전격부스 발견! 다양한 게임관련 상품을 선보이고 있다.



▲ 파워에겐 친숙한 전격 부스



▲ 드림캐스트의 「EGG」모형이 전시되었다. 물론 구입도 가능했다



▲ 돈만 있다면 모조리 내 방으로!!





❶ 이들의 뒤를 밟았다
❷ 앞모습 공개!! 아~~~~~~~~약 난 몰라
❸ 힘내자 힘!! 으라차차차~~~~~
❹ 「파이널 판타지8」의 젤. 젤이 젤이라도 바른 건가
❺ 「데드 오어 얼라이브」의 아야네인 것 같은데, 머리에 리본은 어디다 팔아 먹었수?
❻ 좀비가 아닌, 사람들에게 둘러싸인 레온
❼ 「바이오 해저드2」의 레온 케네디, 너의 심장을 겨눠주마!
❽ 카드 캡쳐 사쿠라-중년 사쿠라, 정말 이런 건 곽짤이다
❾ 「투하트」의 멀티, 푸우 인형을 안고 있는 멀티라…
❿ 「투하트」의 박사, 멀티를 만든 박사까지 코스프레를?
⓫ 「소울 엣지」의 성미나를 이렇게 망치다니, 이건 한국을 모욕하는 처사다!
⓬ 이쪽은 좀 낫군
⓭ 카드 캡쳐 사쿠라, 이번에 살찐 사쿠라인가?
⓮ 좌측부터 「봉신연의」의 태공망, 「철권」의 준, 다음은 죄송
⓯ 하록선장과 은하철도999의 메텔과 철이
⓰ 「사무라이 스피리츠」의 리무루루- 모두 얼려 죽이겠다
⓱ 너도 리무루루니? 시골에서 밭이라도 매다 온 건가?
⓲ 「월하의 검사」 아카리로군

뭔가 특별함을 추구한다

이번 캐릭터 쇼부터 설치된 메인 이벤트 스테이지.

메인 스테이지에서는 성우와 인기 크리에이터의 토크쇼와 라이브무대 등 다채로운 이벤트가 행해졌다. 24, 25일 양일간 모두 10여가지 정도의 이벤트가 열렸는데, 첫 시도이니 만큼 준비 부족으로 인한 약간의 실망감이 없잖아 있었다. 다시 말해 쇼이니 만큼 찾는 외국인 관람객도 다수 있음에도 불구하고 보여주기 위해서라기 보다는 자축인 듯한 느낌이 강해 조금은 아쉬움이 남는다.

그럼 캐릭터 쇼의 하이라이트 이색 이벤트 스테이지를 공개한다.

미래봉가유다상회/반다이

「Ace File '99」 퍼스트 라이브!

아이돌 카드 게임 「Ace File '99」가 드디어 등장! 인기 아이돌이자 여동생 같은 존재인 「H.I.P.」의 퍼스트 라이브가 열렸다.



▲ 카드 게임 「Ace File '99」가 드디어 등장!





아이돌 스타이니 만큼 다재 다능하다 ▶

반다이

뮤지컬 「세일러 문」 토크 &노래



▲ 이게이 바로 캐릭터 쇼가 아닌가?



◀ 정말 환상 그 자체로다· 이들의 인기는 일본 전국을 뜨겁게 달구고 있다

반다이

「TERRORS」 캐스트 토크 &노래



▲ 저게 뭐여?



◀ 누가 누가 잘났나?

반프레스토

「Kira Kirra ☆ 멜로디 학원」 전교 등교일 제 1부

3월 입학식 이후의 활동을 개시한 「Kira Kirra ☆ 멜로디 학원」 학생들이 오랜만에 전원 집합했다. 제 1부에서는 전원이 출연, 스테이지를 가득 메우는 댄스와 미니 라이브가 공연되었다.







인클리 멘트P

「헥사문 가디언즈」 캐스팅 발표

올 겨울 발매될 예정인 PS용 소프트 「헥사문 가디언즈」의 캐스팅이 정식으로 결정. 이것을 기념하기 위한 발표회다.



반프레스토

「Kira Kira ☆ 멜로디 학원」 전교 등교일 제 2부

또 다시 학생이 전원집합하는 제 2부 스테이지. 미니 라이브와 앞으로의 활동을 발표하는 토크 쇼 등으로 구성. 「Kira Kirra ☆ 멜로디 학원」 캐릭터 설정도 차례로 발표되었다.



텔레비 토쿄 미디어 네트

GET! AT☆X

애니메 시어터 X에서 호평 중에 방영 중인 「우주해적 미트의 대모험 · 2 사람의 여왕님」의 출연 성우, 스텝 등이 등장해 업계의 뒷 얘기 등을 나누는 만담회였다.



축하공연도 함께 벌어졌다 ▶





출연 성우들이 모두 한 자리에 모였습니다

OVA 「두근두근 메모리얼」을 보고…

[메이 LEE]

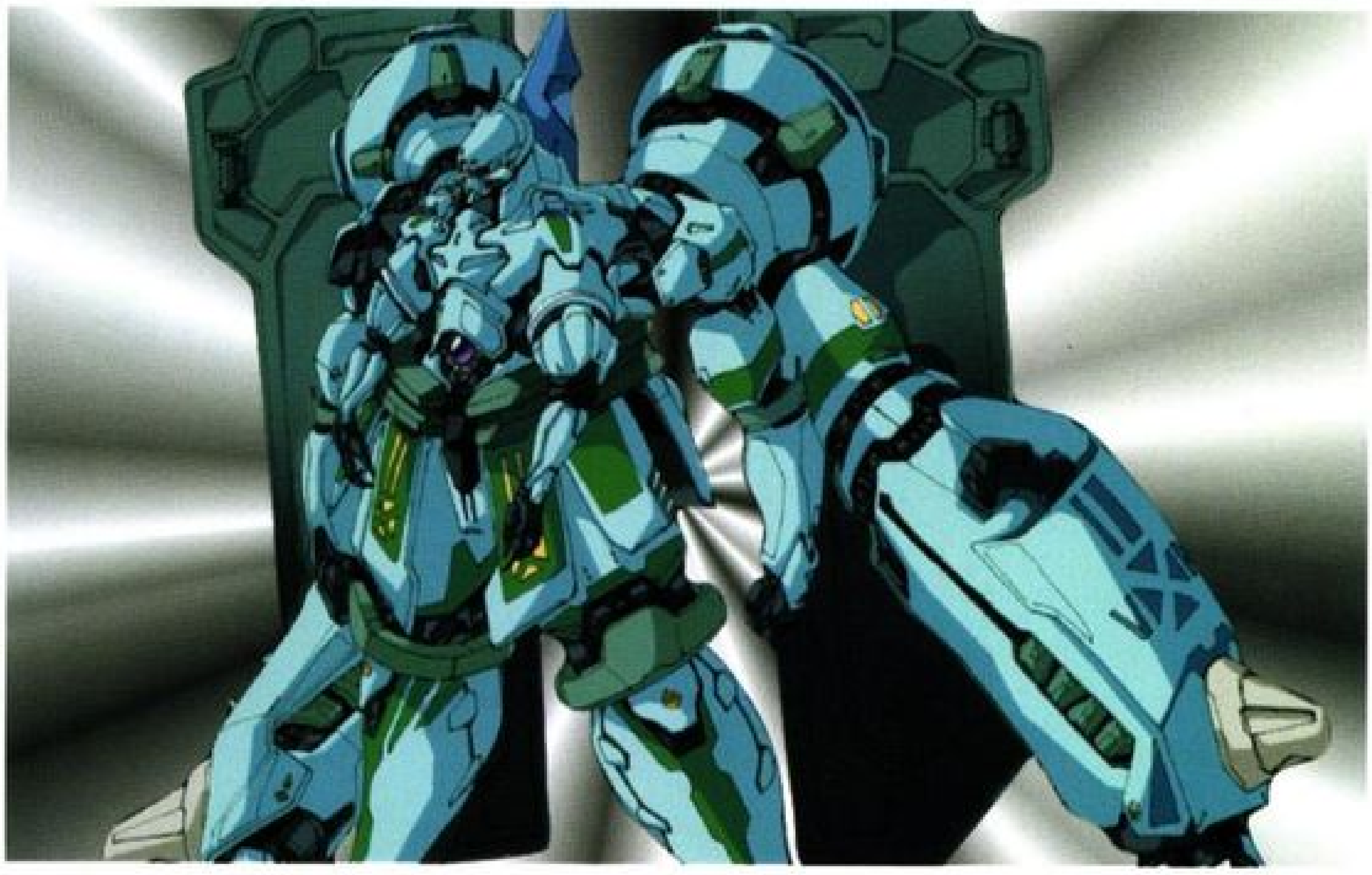
기성세대들은 대부분 게임과 애니메이션은 예술이 될 수 없다는 선입관이 강하다. 하지만 많은 게이머들이 느껴보았던 바이겠지만 때로는 사소한 게임의 시나리오가 세계문학전집 이상의 감동을 주는 경우가 있다. 게임으로 발매되었던 두근두근 메모리얼을 플레이 해 본 유저라면 대부분 그런 느낌을 받았을 것이라고 여겨진다.

하지만 애니메이션을 보고 나서의 느낌은 조금 다르다. 애니메이션이 시청자에게 있어 어떤 '가치'를 가지려면 애니메이션을 감상한 후에 가슴 한 구석에 무언가 남는, 그리고 적어도 3일 동안 그 애니메이션의 세계를 고찰하게 하는, 그런 작품성을 지니고 있던가 아니면 애니메이션을 보고 희노애락(喜怒哀樂)의 감정 중 최소 1가지를 극도로 자극하는, '보고 남는 것은 없었지만 볼 때는 재미있었다.' 라는 말로 대변될 수 있는 둘 중의 하나의 입장에 서야만 한다고 생각한다. 그러한 애니메이션을 우리는 보고, 즐기고, 화젯거리로 삼는 것이다.

하지만 OVA판 두근두근 메모리얼의 경우 사전에는 상당한 기대를 안고 보았지만 '과연 어느 부류에 속할 것이냐'를 생각할 때 조금은 고민이다. 왠지 OVA라기 보다는 조금 서투른 캐릭터 상품(?)에 불과하다는 느낌을 지울 수가 없어 조금은 씁쓸하다. 서두에 이야기했듯이 게임에 버금가는 예술성 있는 OVA판 「두근두근 메모리얼」을 나는 아직도 기다리고 있다.

신화가 부활한다

로보트 태권브이



지난 76년 극장용 애니메이션으로 첫 선을 보였던 「태권V」를 2000년부터는 TV와 극장을 통해서 다시 만나볼 수 있게 되었다. 제작사 '스튜디오V'는 이 같은 내용을 지난 7월 1일 「로보트 태권V 부활 프로젝트」의 제작 발표회를 통해 공개했다. 8년의 사업기간에 걸쳐 2편의 TV 시리즈 애니메이션과 2편의 극장용 장편 애니메이션이 제작되며 각종 부대 사업 전개를 꿈꾸는 「태권V」미리 만나 보도록 하자.

제작사	스튜디오V
매 체	TV방영물 2편, 극장용 애니메이션 2편
방영예정	2000년 12월

지난 70년대 쏟아지는 일본과 미국 애니메이션들의 홍수 속에서도 꿋꿋하게 자리를 지켜왔던 「태권V」를 우리는 기억한다. 그후로 20여 년의 시간이 흘렀음에도 「태권V」의 열기는 최근 더욱 뜨겁게 달아오르고 있다. 그 이유는 바로 그 시절 우리가 뭔지도 모르고 열광했던 그 많은 애니메이션 중에서 유일하게 「태권V」만이 우리의 것이었다는 사실이 지금까지 정신적, 문화적 충격을 주고 있기 때문이다.

이것이 바로 「태권V」가 다시 한 번 이땅에 그 모습을 드러내게 된 이유이다.

태권V의 새로운 줄거리


▲ 실루엣의 태권V, 'V'자기 멋지다

지구의 통합우주력 114년 봄.

아시아 연합 제 2도시 서울 근교에 정체 모를 괴수로봇이 출현한다. 괴수로봇은 페스티벌이 열리고 있는 테마파크 '코스모에덴'을 무차별 공격하고, 이에 맞선 지구 방위군은 허무하게 궤멸 당한다.

한편 당시 '코스모에덴'의 입장객 중 13세의 '한채리'라는 소녀는 전투 중인 테마파크에서 알 수 없는 힘에 이끌려 '코스모에덴'의 지하 비밀 기지에 들어가게 되고 그곳에서 고대로부터 전승되어온 순수에너지 멘탈프레임을 동력으로 쓰는 최강의 로봇 태권V를 만나게 된다. 때마침 태권V를 조종하던 강유진을 만나면서 한채리 자신이 멘탈프레임의 계승자라는 사실을 알게 된다.

강유진과 한채리가 탑승한 태권V가 미스틱 사이언이라는 괴수로봇을 대적해 맹렬히 싸워준 덕분에 지구는 일단 위기를 넘긴다. 하지만 괴수로봇은 태양계의 다른 행성들을 초토화시키기에 이른다. 이 괴수로봇은 미스틱 시드라 불리는 초자아컴퓨터로부터 발현된 것인데 배후에는 신흥종교집단인 네키아가 있었다.

네키아는, 오래 전 멘탈프레임의 부산물이었으나 그 파괴적인 힘 때문에 봉인되었던 4개의 미스틱 시드를 다시 찾아내고, 그 힘을 이용하여 세계를 파괴한 후 자신들의 천국으로 재창조하려는 집단이다. 그러나 미스틱 시드는 4개가 다 모이면 그 스스로 진화하여 미스틱 플라워로 개화된다. 그렇게 되면 네키아와 네키아를 도와 괴수로봇을 조종하던 G.w(초능력을 구사하는 소년, 소녀)의 힘으로도 제어하지 못할 가공할 악이 표출된다는 사실을 그들은 모르고 있었던 것이다.


▲ 이것이 적들의 이미지라는데…


이것이 네키아의 괴수로봇일까? ▶


▼ 네키아에 맞서는 우리의 태권V

이러한 비밀을 알게된 태권V의 프로젝트 책임자 닥터 피스먼은 태권V로 하여금 괴수로봇보다 먼저 미스틱 시드를 찾아내어 지구의 평화를 지키려 한다. 그러나 자신이 멘탈프레임의 계승자라는 사실을 받아들이려 하지 않는 한채리 때문에 강유진은 애를 먹고 팀웍이 형성되지 못한다. 결국 전투와 전투 속에서 자신의 운명을 깨달은 한채리는 강유진과 힘을 합해 멘탈프레임을 이용한 폭발적인 힘을 끌어내는데 성공한다. 이로서 경락의 원리를 이용하던 태권V는 최고의 기와 힘을 실은 무한한 힘을 발휘하게 되는데…. Ⓟ

메이-LEE의 추천 애니메이션

메이-Lee가 용산으로 외출을 나갔다. 무지하게 더운 날씨에도 불구하고 여기저기 걸려있는 온갖 비디오 CD들에 넋이 나가버린 메이-Lee. 급기야 최근에 나온 비디오 CD중 볼만한 것들을 골라 보기로 마음을 먹는데…. 이것저것 전부 보고 싶은 마음을 억누르고 그 중에서도 파워 독자들의 입맛에 맞을만한 작품들을 골라보았다. 메이-Lee가 추천하는 이번 달의 추천작이라고나 할까? 모두 용산에서 구입할 수 있는 것들이니 호기심이 발동하는 독자들은 한 번 구입해 봐도 좋을 듯하다.



가사라키(ガサラキ)

제작 / 선 라이즈

구분 / TV 애니메이션

스토리

일본 정부에서는 고대로부터 이공간으로의 문을 열 수 있는 힘을 대대로 이어 내려왔다는 「고와」 일족을 이용해 저 세계와의 접촉을 시도해 왔었다. 8년 전 엄청난 실험의 실패 이후, 고와 일족 중 전승의 춤 즉, 「가사라의 춤」을 출 수 있는 마지막 한 사람 '유시로 고와'는 다시 이 실험에 참여하게 된다. 하지만 90% 이상의 실험 성공률을 보임에도 불구하고 외부와의 접촉에 의해 실험은 실패하고 만다. 베기르스탄 공화국에서 수수께끼의 다국적 기업이 이끄는 또 다른 실험팀이 있었던 것이다. 그들 역시 이공간으로의 문을 열 수 있다고 여겨지는 '미하르'라는 여성을 이용해 실험을 하고 있었다. 유시로는 바로 이 미하르라는 여성과의 접촉으로 스스로 문을 닫아 버린 것이다. 의식의 세계 속에서 처음으로 얼굴을 맞댄 두 사람. 공교롭게도 미하르의 실패로 일어난 폭발 덕분에 베기르스탄 공화국은 NATO를 중심으로 한 다국적군의 무기사찰 표적이 되고, 결국 UN군과 다국적군은 대치 상태에 들어간다. 유시로와 미하르는 최첨단 2족 보행 병기를 타고 이 베기르스탄에서 다시 얼굴을 맞대게 되는데….

메이 Lee가 보기엔	
스토리	★★★★☆
음악	★★★★
완성도	★★★★

스프리건(SPRIGGAN)

제작 / 소학관

구분 / 극장용 애니메이션

스토리

세계 각지에서 발굴되는 수수께끼의 유적들. 그들 중에는 초고대 문명의 어마어마한 과학력으로 이루어진 것도 있었다. 그리고 그러한 것들은 아직 인류의 기술로는 해석이 불가능할 뿐만 아니라 오히려 위협이 되는 존재이기도 했다. 이러한 세계의 초고대 문명을 연구, 분석하고 상황에 따라 봉인하기도 하는 연구 집단이 생겨났으니 그것이 바로 「아캄」. 아캄 재단이라는 다국적 기업의 후원을 받고 있는 이들 중에서도 초고대 문명과 맞서 싸우며 위험한 일을 처리하는 전투 조직원들은 「스프리건」이라고 불리운다.

주인공 「오미나에 유」는 아캄 재단 최고의 스프리건. 터키의 어느 산속에서 발견된 노아의 방주를 둘러싼 음모 덕분에 자신의 목숨은 물론 친구들의 목숨까지 위협받게 되자 유는 아캄의 명령도 무시한 채 혼자 터키로 떠나게 된다. 목적지로 가는 비행기가 터키의 공군에게 저지를 받아 부득이 이스탄불 공항에 착륙하면서 일은 꼬이기 시작한다. 스프리건의 노아 접근을 막으려는 수수께끼의 집단이 차례로 유를 습격해 오기 때문이다. 과연 이들의 정체는 무엇이며 인류에게 주어진 메시지의 의미는 무엇일까?

메이 Lee가 보기엔	
스토리	★★★☆
음악	★★★
완성도	★★★☆





유랑의 검심 -추억편-

(るろうに劍心 - 追憶編)

제작 / SPE

구분 / OVA

스토리

인기 코믹스로 잘 알려진 유랑의 검심의 최신 OVA. 주인공 히무라 켄신의 과거 시절을 무대로 운명적인 만남과 슬픈 사랑을 그리고 있다. 신타. 아무런 힘도 가지지 못했던 한 소년이 비천어검류의 전승자를 만나고 그에게서 비천어검을 배우게 된다. 이름을 히무라 켄신으로 바꾼 소년은 막부말기 막부와 개화파의 싸움에 휘말리는 무고한 사람들을 구하기 위해, 새로운 시대를 열기 위해 사람을 베기로 결심한다. 조슈번의 자객으로 활동하며 스스로 손을 피로 더럽혀 가는 켄신. 운명의 수레바퀴는 그의 뺨에 상처를 남긴 한 남자의 약혼자를 만나면서 돌기 시작한다.

유키시로 토모에. 켄신은 그 여자가 누구인지도 알지 못한다. 그러나 언제나 자신의 옆에 붙어 있는 그녀 때문에 조금씩 자신이 하고 있는 일에 회의를 느끼게 되고…. 조슈번의 지도자 카스라는 그런 토모에에게 켄신의 동반자가 되어 줄 것을 부탁한다. 이미 코믹스 판으로 스토리가 공개되어 있지만 화면에 계속 비춰지는 백매화꽃이 여러 가지 복선을 암시하기도 하는 탄탄한 구성이 돋보이는 작품. 청소년 만화임에도 불구하고 국내 정서에는 조금 맞지 않는 잔인한 장면들이 있다는 점에 유의!

메이 Lee가 보기엔	
스토리	★★★☆
음악	★★★☆
완성도	★★★

그 남자 그 여자의 사정

(彼氏彼女の事情)

제작 / 가이낙스

구분 / TV 애니메이션

스토리

극히 평범한 사람이지만 남에게 칭찬 받고 남들보다 우위에 서기 위해 무슨 짓이라도 하는 희대의 노력가 미야자와 유키노. 고등학교에 입학하고 나서도 그녀의 고질병은 고쳐지지 않는다. 집에서는 빨간 체육복에 촌스럽게 딴 머리, 두꺼운 안경을 쓰지만 학교에서는 깔끔한 단발머리에 콘택트 렌즈로 순식간에 미소녀로 변하는 미야자와. 그런 그녀에게 드디어 라이벌이 나타났으니 그가 바로 진정한 엘리트 중의 엘리트 아리마 소오이치로! 병원장의 아들이라는 유복한 가정환경에 머리 좋고, 성격 좋고, 외모도 멋진 학교 최고의 미소년. 그에게 입학식 때 최우수 학생의 자리를 빼앗겨 처음으로 인생의 패배를 맛본 미야자와는 노력에 노력을 거듭하여 첫 시험에서는 아리마를 제치고 전교 일등의 자리를 차지하고 만다. 의기양양, 득의만면 그 자체인 그녀에게 아리마는 축하한다는 한마디 말만 전하고…. 상대방의 인격적 우월함과 발렌타인 데이 때 그에게서 받은 사랑 고백에 더더욱 혼란스러워하는 미야자와. 어느 평범한 일요일 드디어 사건은 터지고 마는데….

메이 Lee가 보기엔	
스토리	★★★★★
음악	★★★★☆
완성도	★★★★★



명작 스테이션

두근두근 메모리얼 OVA



1994년 PC엔진용으로 처음 발매된 두근두근 메모리얼은 PS, SS를 비롯한 거의 모든 게임 플랫폼으로 이식되어 수많은 두근두근 팬을 만들어낸 게임이다. 소프트웨어의 폭발적 인기를 등에 업고 드라마 시리즈 등의 외전격 소프트와 각종 캐릭터 상품도 연이어 발매되는 등, 각종 '두근두근 관련 상품'을 쏟아내고 있다. 인기에 비해서는 다소 늦은 감이 있는 '두근두근 시리즈의 OVA(ORIGINALVIDEO ANIMATION)'가 1999년 6월 모습을 드러냈다. 팬의 한 사람으로서 이것이 두근두근의 마지막 캐릭터 상품이 되었으면 하는 바램과 함께, 슬프지만 냉정하게 두근두근 OVA에 대한 고찰을 시작해 보도록 하겠다.

STORY & CHARACTER

이 OVA에서 주테마로 삼고 있는 키워드는 '소중한 사람'이다. 그에 걸맞게 출연하는 소녀들은 각각 사랑에 대한 고민에 빠져 있다. 그 점을 염두에 두고 짧은 스토리 소개와 OVA에서 보여지는 모습을 중심으로 캐릭터 소개를 해나가도록 하겠다.

시점은 사립 키라메키 고등학교의 졸업식을 5개월 남겨둔 시기이며, 당연히 후지사키 시오리(藤崎詩織)를 중심으로 스토리가 전개된다. 이야기의 시작은 시오리의 집에 잘못 걸려온 전화로부터 시작된다. 시오리는 재미 삼아 잘못 걸린 전화의 소녀와 많은 이야기를 나누고…. 이야기가 진행되면서 등장하는 두근두근의 모든 여성들은 각자의 사랑에 눈을 뜨고 각자의 방식으로 기뻐하고 슬퍼하고 고민한다. 하지만 정작 시오리는 자신이 주인공(게임에서의 플레이어가 되겠다)을 좋아하는지 어떤지 모르고 있고 잘못 걸린 전화의 소녀는 그런 시오리에게 실마리를 주어 시오리의 마음을 눈뜨게 해준다. 결국 시오리 역시 자신이 사랑을 하고 있다는 사실을 깨닫게 된다(이게 본편의 모든 내용. 러닝타임 35분에 너무 많은 것을 바라지 말자).



후지사키 시오리

알만한 사람은 다 알고 모르는 사람도 알만한 두근두근의 히로인격 존재. 운동, 성격, 용모, 공부, 뭐 하나 빠지는 점이 없는 여성으로 OVA에서는 주인공에 대한 자신의 감정에 의문을 갖지만 의문의 소녀에게서 '그가 자신에게서 없어졌을 때 어떤 기분일까를 생각하라'라는 말을 듣고 자신의 사랑을 자각한다.



키사라기 미오

몸이 약하고 항상 빈혈기가 있는, 시와 소설을 좋아하는 문학소녀. 사모하는 남자에게 받은 시집을 시오리에게 권해준다. 그와는 '도서관에 자주 같이 가는 사이'라고 만 하는데…. 이 시집에 있는 한 편의 시가 이번 OVA의 테마와 크게 관련이 있다.



히모오 유이나

세계 정복을 꿈꾸는 세상말로 하면 '매드 사이언티스트'. 이공계열에서는 타의 추종을 불허하는 실력을 지니고 있지만, 성격에 문제가 아주 많은 여성. 세계정복로봇을 만든다든지, 카가미 미라의 사랑 점을 봐준다든지 하는 등, 별로 영양가 없는 출연. 어떤 남성에게 마음이 있는 듯 하다.



카타기리 아야코

음악, 미술 등의 예술계열에 탁월한 재능을 지닌 소녀로 어두(語頭)에 쟁글리쉬(JANGLISH:일본식 영어)를 섞어 쓰는 버릇이 있다. 1편에서는 키요카와 노조미에게 수영을 배우는 단역으로 출연한다. 팬들의 인지도가 높은 만큼 2편에서의 모습이 기대가 되는 캐릭터.



니지노 사키

통칭 '운동부의 아이돌'로 근성이란 단어를 신조로 삼는 가정적인 여성. 특기는 도시락 만들기이다. 좋아하는 남성에게 고백하는 것은 5개월 후의 '전설의 나무' 아래로 미루고 일단은 학업에 정진한다. 키요카와와 카타기리의 수영연습을 돕고 있다. 역시 비중이 별로 없는 출연. 카타기리와 마찬가지로 2편을 기대해보자.



코시키 유카리

예스러운 풍모를 지닌, 말이 엄청나게 느린 소녀로 뜨개질이 취미이자 특기이다. 운동신경은 빵점이지만 유독 테니스에만은 재능을 보인다. 테니스 치기 2회, 뜨개질 1회의 단역이하 수준의 출연이지만 이야기의 테마에는 걸맞는 출연이다. 사모하는 남자 때문에 시합을 포기하는 모습을 보여주기도….



키요카와 노조미

초고교급 수영선수라는 수식어가 붙는 수영 계의 귀재. 남자 같은 성격과 헤어스타일에 콤플렉스를 지니고 있다. 출연 비중은 굉장히 높으며 시오리와 한 남자를 두고 경쟁하는 소녀이다. '승산…없겠지…' 라는 대사는 약간 비참할 정도. 수영을 좋아하지만 선수생활은 할 수 없다며 수영을 포기할까 고민중.



카가미 미라

어른스러운 몸매와 용모를 지닌 여성으로 그 외에는 볼 것이 없는 여성이기도 하다. 역시 콧대높은 모습으로 등장하지만 히모오에게 비밀리에 사랑 점을 의뢰하는 등의 순애(純愛)를 보여주기도 한다. 하지만 문제는 등장 비중이 너무 작다는 것.



아시히나 유코

놀기를 가까이하고 공부는 멀리하는 속칭 '양아치'. 출연 정도는 '시오리에게 우산 씌워주기' 정도. 하지만 그녀가 시오리에게 들려주는 연애담은 시오리가 사랑에 눈을 뜨는데 도움을 준다. 그 이상의 비중은…없다.



미키리하 메구미

애칭 '메그'. 키가 작고 장점이 없어 거의 눈에 띄지 않는 보통 소녀로 시오리의 친구이다. 카타기리와 더불어 테마와는 별 상관이 없는 캐릭터로, 시오리와의 회화 장면을 제외하면 등장의미가 없다고 보아도 좋을 정도. 애완동물을 좋아한다.



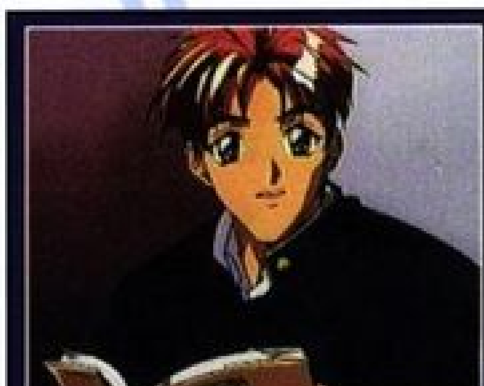
사오토메 유미

농구부 소속의 주인공의 1년 후배. 사오토메 요시오의 여동생이기도 하다. 정신연령이 꽤나 어리며 프로레슬링의 팬. 오빠에게 버릇이 없다. 유미 역시 주인공 때문에 고민이 많은 듯 하지만 노골적으로 드러나는 부분이 없다는 점에서 역시 등장존재가치는 미미하다고 해야 겠다.



이주인 레이

학교 이사장 아들(딸). 아무래도 2편까지 여성 버전은 등장하지 않으리라고 본다. 전부 2장면 등장. 등장 이유는 전·혀·없·다!



사오토메 요시오

주인공과 절친하다고 보면 그럴 수도 있는 친구로서 사오토메 유미의 오빠. 역시 등장 이유는 별로 없다. 상당히 미화되어 있는 것이 특징



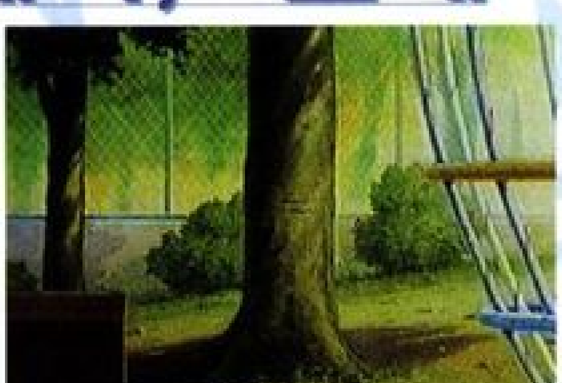
다테바야시 미하루

게임에서도 그랬지만 정체가 드러나지 않는 의문의 소녀. 시오리의 집에 잘못 걸린 전화는 목소리로 볼 때 다테바야시임이 확실하다(그런데 시오리는 '고백 안해요?' 라고 묻는다. 주인공 그냥 내 줄래?). OVA에서도 슬그머니 모습을 보인다. 여담이지만 삽입곡 「雨」는 다테바야시의 성우가 불렀다.

변치 않는 테마, '순애'



▲ 오프닝 대사도 똑같다. "はじまりがあれば おわりがあるように…"



▲ 이 칼자국이 의미하는 바는 뭔지 다 알지?



▲ 심지어 아키호 미노리도 찬조출연!



▲ 이런 것까지 재현할 필요는 없는데…

일단은 이야기의 테마 자체가 두근두근 메모리얼이 추구했던 '순애'를 담고 있는 지라 등장하는 여성들의 절절히 끓는 마음을 가깝게 느낄 수가 있었다. 또한 원 게임에서 즐겁게 보았던 소녀들의 특징이나 성격 등이 잘 재현돼 있어서 아주 흐뭇하게 볼 수가 있었다. 성우들도 원작 그대로 고용되어 있으며 특히 배경음악과 삽입곡은 '두근두근'을 처음 보는 사람이라도 만족할 정도로 높은 수준이다.

물론 그림이 바뀐 것에는 수많은 팬들이 불만을 가지고 있을 줄로 알고 있지만 OVA의 특성상 그럴 수도 있다고 이해심 많게 넘어가 주자. 본 필자도 상당한 거부감이 일기는 했지만 두 세 번을 반복해서 보는 동안 성우들의 연기가 원작과 비슷하다는 것만으로 '가가 가구만' 하는 느낌이 들었다. 원작의 캐릭터들을 가능한한 빠짐없이 등장시킨 것도 훌륭하다. 팬들이라면 OVA를 감상하며 자신이 플레이했던 게임 속의 장면들을 머리 속에 떠 올려볼 수 있을 것이다.

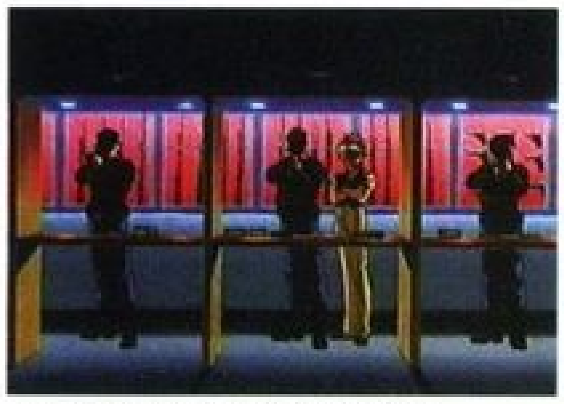
脚本	黒田洋介
T V	「トライガン」
T V	「大運動会」
T V	「アンドロイドアナ MAICO 2010」
OVA	「天地無用！魎皇鬼」
OVA	「魔法少女プリティサミー」

스탭들의 참여 작품일람▶

영양가 없는 두근두근 올스타전?

위에서도 말한 바와 같이 이 작품은 팬들을 만족시키기 위한 다양한 시도가 들어있는 작품, 다시 말해 '서비스가 가득한' 애니메이션이다. 그러

나 서비스 정신이 너무 지나친 탓일까? 작품 곳곳에는 어색함과 부자연스러움이 가득하다. 팬들에게 다소 실망을 줄 수 있는 이 '어색함'과 '억지성'을 체크해 보도록 하자. 가장 먼저 꼽히는 점이 스토리면이다. 위에 짤막하게 써 놓은 스토리를 보면 알 수 있겠지만, 이 OVA의 스토리는 말이 '순애보'지 거의 쓰레기에 가까운 스토리라 하지 않을 수 없다. 거기다가 35분이라는 러닝타임에 무리하게 많은 캐릭터들을 쑤셔 넣는 바람에 등장하지 않아도 시나리오에 전혀 지장이 없는 캐릭터가 계속해서 얼굴을 들이민다. 클로즈업 되는 것은 히로인(후지사키 시오리)을 포함한 몇 명의 인물 뿐. 나머지 인물들(이유없이 극중에서 엑스트라 취급을 당하는)을 사모하고 있는 팬들을 무시해 버리는 처사라 하지 않을 수 없다.


▲ 이게 사랑하고 무슨 상관이 있냐고!

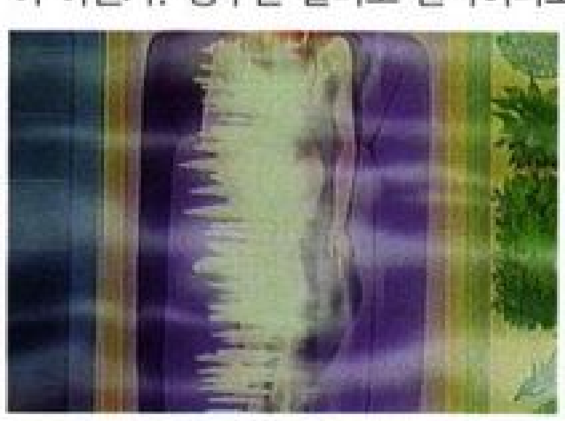

▲ 의미 없는 신의 남발. 완성도는 거의 ×판이라 할 수 있다


▲ 팬을 능멸하는 그래픽



▲ 이런 걸 2편까지 내놓는 코나미의 상술이 정말 싫어진다

둘째로 화면의 질. 마치 여러차례 복사한 비디오를 보고 있는 것은 아닐까 싶을 정도로 실망스럽다. 물론 장면을 알아 볼 수 없을 정도로 지저분한 것은 아니지만 뭔가 OVA적인 고급스러움이나 화려함이 느껴지지 않는다. 과연 정성을 들인 작품이라 할 수 있을까? 성우들의 연기에도 문제가 있다. 팬들이라면 금방 눈치챌 수 있겠지만 이 OVA에 등장하는 목소리톤은 원작이 발매되었을 당시의 것이 아니라 캐릭터들의 상품화가 절정에 달했을 시기(드라마 시리즈가 발매되고 있을 즈음)의 목소리이다(니지노 사키의 목소리를 들어보면 금방 알 수 있다. 목소리에 힘이 빠져 있다). 원작을 해 본 플레이어들에게 바친다고 했으면 원작의 목소리를 써야 할 것이 아닌가? 성우만 같다고 원작이라고 할 수 있을까?


▲ 서비스 신이라고는 해도 결국 상술


▲ 한 사람을 위한 애니메이션?

가치는 있나?

좋다, 나쁘다 떠들기는 했지만 정작 판가름하기 어려운 것이 이것이다. 뭐, 두근두근이라는 이름이 붙은 것만으로도 가치 있다라고 생각하는 매니아들에게는 할 말이 없지만 문제는 팬 정도에서 그치는 사람에게 이것이 소장가치가 있느냐 하는 판정이다. 캐릭터 상품의 생명은 바로 이런 가치가 아닌가하고 생각하는데…. 일단 위에서 기술했다시피 원작의 이식도(?)는 몇 개의 요소를 빼면 괜찮은 편이다. 하지만 이점에 있어서는 여러 가지 의견이 다시 생기리라 예상한다. 팬이 아닌 사람에게는 어떠한 가치도 지닐 수 없으므로 제외하고 생각을 해도 마찬가지이다. 제일 처음 꼽을 요소는 뭐니뭐니해도 일러스트인데….


▲ 이 女와



▲ 이 女, 앵글은 틀리지만 비교할 수 있겠는가?


▲ 정말 이런 신은 없어도 된단 말야!

몇몇 팬들에게 반응을 청취한 결과는 100% NO였다. 저런 그림은 두근두근으로 인정할 수 없다는 것. 그러나 나중에 다시 물으니 '괜찮을지도…' 라는 반응도 있었다. 아마도 성우들이 완전히 같다는 것과 캐릭터들의 성격이 잘 배어났기 때문이 아닌가 싶다. 비록 그림은 좀 틀리더라도 캐릭터의 개성을 잘 살려낸 점은 이 OVA의 몇 안되는 장점이 아닌가 싶다. 대충 결론을 지어보면, 그림을 중시하는 사람에게는 '별로인 작품'이고, 캐릭터의 생명을 중시하는 사람에게는 '괜찮은 작품'…이 될 것이다.

하지만 이 작품의 가치를 떨어뜨리는 가장 큰 요소는 바로 스토리의 구멍에 있다. 누구라도 생각해 낼 법한, 원작에서 전 캐릭터 엔딩을 본 어떤 플레이어라도 비슷하게 만들 것 같은 스토리에는 실망을 금할 수가 없다. 2편에서 1편에서의 의미 없는 장면들에 획기적인 의미를 부여한다면 모를까, 그렇지 않을 경우 내용 없는 3류 미소녀 애니메이션과 다를 바가 없을 것이다. 요컨데 그만큼 스토리가 빈약하다는 말이다.


▲ 삐져나온 책상


▲ 정면에 보이는 시오리의 자리. 뭘 의미하는지 설명 더 필요해?

하지만 그 중에도 쓸 만한 점은 역시 사운드. 배경음악은 전부 새롭게 제작되었거나 크게 손질한 것들이다. 신곡은 중반의 비가 오는 장면에서부터 흐르는 삽입곡 『雨』정도. 이 OVA에 쓰인 모든 음악들에는 정말 높은 점수를 주고 싶다. 단독으로도 상당히 좋은 질을 자랑하지만 아무리 스토리 없는 내용이라 하더라도 그 장면의 분위기를 정말 절묘하게 소화하는 음악들은 보는 이로 하여금 그들의 심금을 울리게 한다. OVA는 구입가치가 적다 해도 이 애니메의 OST는 구입가치가 있다고 할 수 있다(그럼 마지막 캐릭터 상품은 이 OVA의 OST가 되나?).



▲ 음악을 들려줄 수 없는 것이 천추의 한

종합해 보면, 이 작품의 가치는 2편이 나와봐야 알 수 있다. 거기에서 스토리가 어떻게 결말이 나는가, 전작의 의미 없어보이는 화면들이 가치 있는 것이었는가, 각 소녀들의 자그마한 꿈의 조각들은 어떠한 형태로 완성될 것인가 등등을 보고 난 이후에 좀더 정확한 가치 평가를 할 수 있을 것 같다(하지만 2편의 방영시간도 1편과 비슷하다면 평가가 나아질 가능성은 희박하다).

바램이 있다면…

사운드의 수훈이랄까? 작품 전체의 분위기만큼은 욕하고 싶지 않다. 스텝들도 그 부분에 중점을 두었다고 한다. 하지만 그것으로 그치면 그것은 상술이외의 아무 것도 아니다. 기왕에 만들려면 스토리에 좀더 중점을 두고 만들었어야 했다. 그리고 2편에서 1편의 부족한 점들을 채워 주었으면 한다. 단지 팬들이 가지고 있는 얄팍한 기억과 향수에 매달려, 마치 시간이 정지되어 있는 듯한 죽은 느낌의 작품을 만들지 말고 좀더 살아있는, 적극적이고 공격적인 기획으로 게임과 마찬가지로 걸출한 작품이라는 소리를 들을 수 있도록 말이다.



▲ 이런 카피자체가 옛날이 좋았다는 느낌을 강조하는 것이다


▲ 이 분위기 자체에는 기분 좋게 녹을 수 있다

또한 팬들을 너무 무시하지 말아 주었으면 한다. 확실히 두근두근의 몇몇 캐릭터들(후지사키 시오리, 니지노 사키, 카타기리 아야코 등등)들과 그 이외의 캐릭터(코시키 유카리, 히모오 유이나, 카가미 미라, 미키하라 메구미 등등)들 간의 인기 격차가 큰 것은 사실이다. 하지만 그렇다고 해서 캐릭터들을 소외시키는 행위를 해서는 안 된다. 이야기의 중심이 되는 캐릭터들과 그 주위에서 맴도는 캐릭터, 그리고 아예 이야기 바깥에서 도는 모습이 아니라 그 나름대로의 스토리를 완결 시켜달라는 말이다. 그러한 모습이야말로 "두근두근 메모리얼의 모든 팬들에게 바칩니다" 라는 말을 쓸 수 있는 자격이 있는 모습인 것이다.


▲ 이들의 비중과

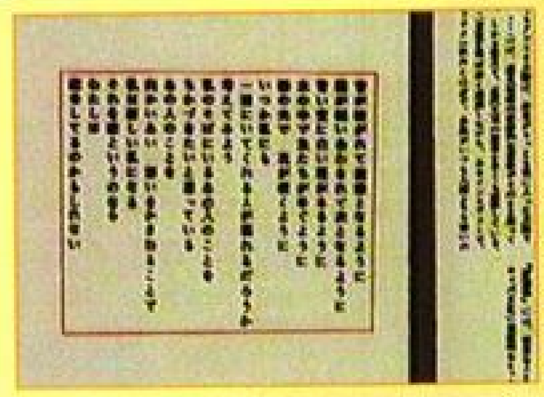

▲ 이들의 비중차이는 너무 크다

또 한가지 바라는 것이 있다면 엔딩이다. 젊은 날의 사랑과 고민도 좋고, 그로 인한 상처도 좋지만 팬들에게까지 상처를 입히는 행위는 하지 말아달라는 것. 언제나 성공, 파국 없는 사랑만을 그리는 것도 식상하지만 보는 사람들의 기분도 생각을 해야 한다. 두근두근 시리즈 최후의 상품에서 '역시 히로인은 시오리뿐이었다' 식의 시오리만의 해피엔딩을 만들어 내는 안이한 기획은 그만 두어 주었으면 한다(사실 심히 우려되는 점이기도 하다). 너무도 유명해져 버린 이 게임에 있어 비단 히로인은 시오리뿐만이 아닐 것이다. 어떤 캐릭터의 팬이 보더라도 기분 좋게 REWIND스위치를 누를 수 있는 작품이 돼 주었으면 하는 바램이다. Ⓟ


▲ '그 이'가 같다고 확실히 추측되는 인물들. 그들의 파국을 그리는 작품이 되지 않기를 바라고 바랄 뿐이다

보너스-애송 시 감상

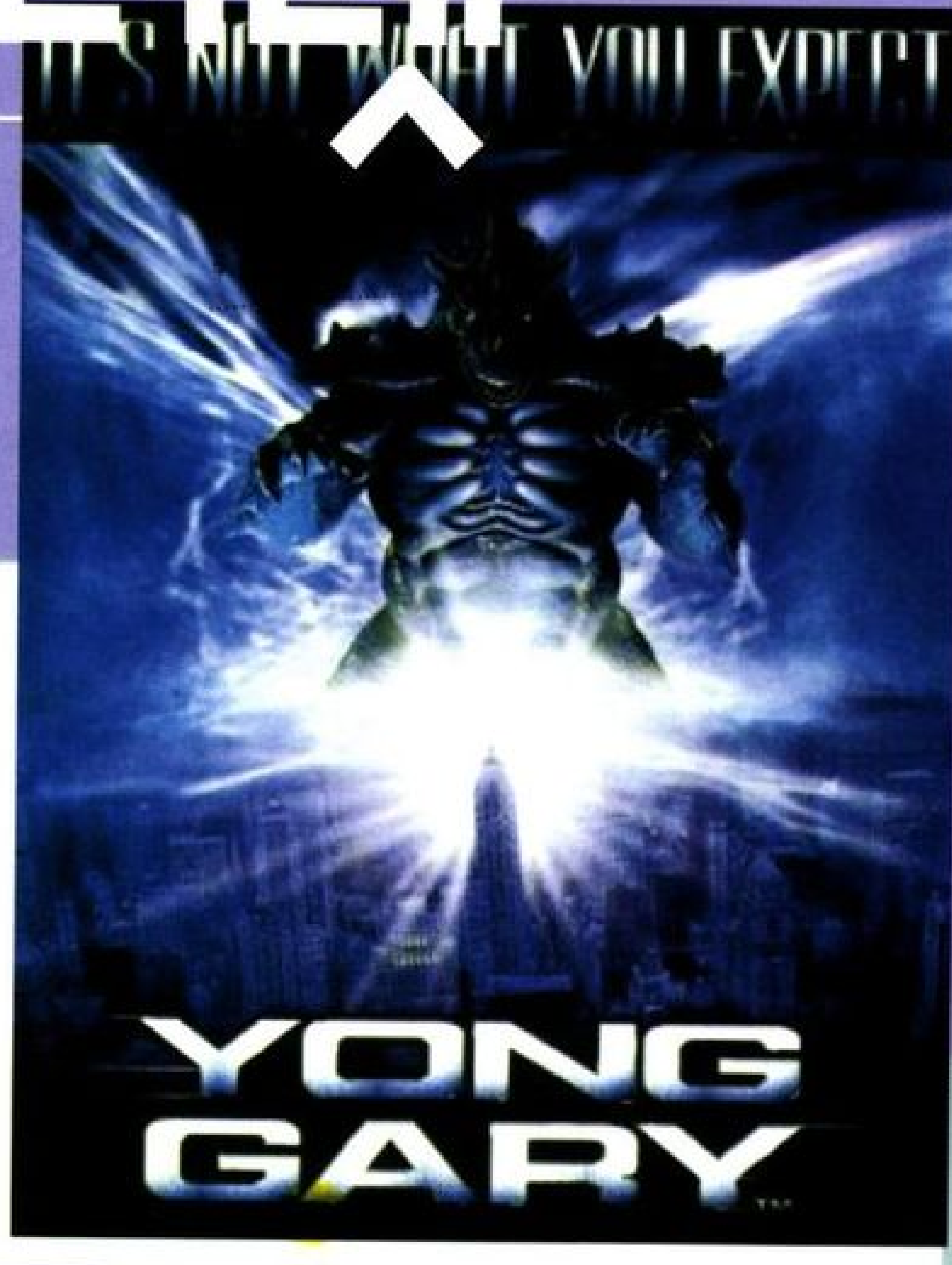
이야기의 테마를 가장 잘 표현하고 있는 시가 '키사라기 미오'의 시집에 담겨 있다. 작품 속에서 두 번이나 낭송되는 이 시를 읽어보고 나서 작품을 감상하면, 그냥 감상하는 것과는 전혀 다른 감동을 얻을 수 있을 것이다.



おとがつながれてせんりつとなるように	소리가 이어져 선율이 되듯이
きぬがぬいあわされてころもとなるように	명주가 짜여져 의복이 되듯이
あおいそらにしろいくもがあるように	파란 하늘에 하얀 구름이 떠 있듯이
みずのなかでさかながおよぐように	물 속에서 물고기들이 헤엄치듯이
ひのひかりではながさくように	태양 빛으로 꽃이 피듯이
いつかわたしにも	언젠가 나에게도
いっしょにいってくれるひとがあらわれるだろうか。	함께 있어 줄 사람이 나타나줄까?
かんがえてみよう。	생각해보자.
わたしのそばにいるあのひとのことを。	내 곁에 있는 그 사람을.
ちかづきたいとおもっている	가까이 있고 싶다고 생각하는
あのひとのことを。	그 사람을.
むかいあい、おもいをかさめることで	서로 마주보며, 생각을 키우는 동안에
わたしはあたらしいわたしになる。	나는 새로운 내가 된다.
それをこいというのなら	그것을 사랑이라고 말한다면
わたしは	나는
こいをしているかもしれない。	사랑을 하고 있는 지도 모른다.

열혈애니넷

신지식인 심형래 감독의 용가리가 개봉되었다! 그런데…, 개봉 전에는 그렇게 추켜세우더니만 막상 나오니까 대학 교수라는 높으신 분들이 황천길로 몰아넣더군… 쯧쯧쯧. 이왕 띄워준 거 좀 더 띄워주면 안 될까? "남 잘되는 꼴은 못 봐." 라는 '코리안 스페셜'이 우리 나라 영화기술의 발전기회를 무색케 하는 것이 아닐까하는 걱정이 앞선다.



윤영민/대전광역시 서구 월평2동 주공APT 201-401

안녀세요. 메이LEE성. 성이라 불러도 되죠? 허락한 줄 알고 그렇게 부를게요. 찌는 듯한 무더위에 성님께선 어떻게 잘 지내시는 지요. 저는 무지하게 못 지내고 있습니다. 아! 저는 애니를 좋아하는 고1의 평범한 남학생입니다. 원래 펜을 들게 된 이유는 다름이 아니고 얼마 전 시험공부하다 밥을 먹으며 TV를 보았는데 무지하게 귀여운 소녀가 나오더군요. 그 소녀는 다름아닌 카드캡터 사쿠라였지요. 무지하게 놀랐죠. NHK인가? 하는 의문이 생길 때 화면구석에 TJB/SBS라고 적혀 있더군요. 대사 역시 우리말이고. 오호옷. 저는 놀라지 아니 할 수 없었죠. 그 전에 NHK에서 한 거 봤는데 뭔 소린 지 몰라서 채널을 돌렸었죠. 비록 이름은 카드캡터 체리로 바뀠지만 재미있겠죠? 꼭 재미있을 것 같네요. 마지막으로 한국 애니의 무궁한 발전을 기대하며 이만 줄이겠습니다.

카드캡터 사쿠라! 정말 귀엽습니다. 저도 그런 딸… 아니 여동생이 하나 있었으면 올매나 좋을까~. 카드캡터 사쿠라는 의외로 중장년층에게도 인기가 좋답니다. 음음… 어른들이 점잖지 못하게 말야. 나 같이 젊은 사람이라면 몰라도… 흠흠.

정명훈/서울시 영등포구 당산동2가 16-1 대우APT 102-2306

저는 PS유저 명훈이라고 합니다. 저는 원래 애니와는 별 관계가 없었지만 얼마 전 드디어 무비카드를 구입하여 애니의 세계에 발을 들이게 되었습니다. 요즘은 이 애니때문에 게임을 못하고 있어요. 너무 재미있어서…. 전에 파워에서 소개된 여러 애니를 보았는데 정말 재미있더라구요. 안타까운 점은 자막을 보느라 눈이 너무 바쁘다는 것. 빨리 국산 애니메이션 시장이 성장해서 재미있는 국산 애니를 우리말로 들을 수 있었으면 좋겠어요. 메이LEE님도 당연히 그렇게 생각하시겠죠?

당연하죠! 저의 제1소원이 바로 '우리 애니를 보며 눈물 흘려보기' 랍니다. 아무래도 다른 나라 말인 일어나 영어로 듣는 것보다는 직접 우리말로 듣는 것이 감정전달이라든지 여러 면에서 후얼씬 낫겠죠? 같은 내용이라도 감동도 더 깊을테구요. 하루 속히 이 메이LEE의 소원이 이루어지는 날이 오기를….

김강수/서울시 송파구 잠실2동 22번지 주공APT 269-504

저는 처음 문을 두드리는 조선펑크인(人) 김강수라고 합니다. 요즘 미술 시간에 고전 한국 미술 작품에 대해 배우고 있습니다. 그러던 중 제가 대한민국 최고의 만화가를 찾았는데 바로 단원 김홍도 선생이십니다. 그의 그림은 다른 미술 작품들처럼 금강산 그림, 산유화를 그리지 않고 사람의 수수하고 재미있고 익살이 담겨있는, 감상용이 아닌 만화같은 느낌을 줍니다. 수십 명이 등장하는 그림(씨름도)에서도 그는 모든 사람들의 얼굴에 감정표현을 완벽하게 해냈고 마치 살아있는 듯한 그림의 질감, 이를 더욱 돋보이게 해 주는 여백의 미, 그리고 익살. 그의 작품엔 어린아이도 보고 그냥 웃을 수 있는 정이 담겨 있습니다. 아마 1년 전에 훔쳐보기라는 작품이 애니메이션화 되어 공익 CF에 이용된 적이 있었습니다. 그 때 저는 생각했습니다. '이게 바로 우리 나라 애니메이션이 추구할 것이다.' 라고요. 꼭 레×톨이나 라×카처럼 저패니메이션을 따라해야 하는 것입니까? 그 보단 김홍도 선생처럼 우리 나라 대한민국의 정서라는 것을 애니메이션에 담는 것이 더 중요한 일이 아닐까요.

고전 한국 미술에 상당히 조예가 깊은 조선펑크인 김강수군. 애니메이션에 대한 강수군의 견해에 동감합니다! 그건 그렇고, 일본 애니에도 김홍도 선생의 그림이 등장한 적이 있다는 걸 아시나요? 씨름도 같이 우리에게 잘 알려진 그림은 아니고요, 김홍도 선생께서 말년에 일본에 건너가 작품활동을 하셨을 때 그린 것으로 추정되는 그림이지요. 그 그림이 등장하는 애니가 바로 제가 손꼽을 정도로 좋아하는 '이상한 바다의 나디아' 입니다. 국내방송사에서도 여러 번 방영해 주어 여러분들에게도 상당히 친숙한 애니일 것입니다. MBC에서 방영했던 나디아에서는 에레크트라 부선장의 나신(裸身)이 나오는 장면과 겹쳤기 때문에 그 그림이 등장하는 부분이 삭제됐었죠. 투니버스의 무삭제판에는 그 부분이 나오는데요. 김홍도 선생이 일본에서 그린 그 그림 위에 김홍도 선생의 씨름도를 덧씌워 놨답니다. 누가 봐도 뻔히 알 수 있을 정도로 티가 나게 말이죠. 참으로 실소를 금치 못하게 하는 부분이었습니다. 뭐, 여러 복잡하고 쉽지 않은 이유가 있었겠습니다만…. 여하튼 일본애니에도 등장하는 그림을 그리신 김홍도 선생의 후예인 우리가 세계 제일의 애니강국이 못 될 이유가 없습니다!!

조두진/대구광역시 달서구 진천동 117-5

지난 호에 소개된 원더풀 데이즈를 비롯해서 여러 가지 미공개 국산 애니를 보게되었는데요, 정말정말 기대가 큽니다!!

예. 저도 봤습니다. 저 역시 감동!



이효석/경기도 시흥시 미산동 서강APT B동 1303호

게임과 애니를 사랑하고 가오가이거와 슈퍼로봇을 사랑하는 진선이라고 합니다. 근데 지난 번 '열혈 애니넷' 앞부분에 왜색을 띠는 단어로 '나데시코'를 쓰셨더군요. 음~ 정말 왜 그럴까요 우리 나라 사람들은. 요즘엔 '카드캡터 사쿠라' 하더라구요. 역시 수정명으로. 근데 만화책 '중화일미' 아세요? 그게 요즘에 국내 TV로 방영되고 있던데…. 하나만 묻죠. '중화일미'라는 단어가 왜색을 띠고 있나요? 아닌데 왜 그럴까? 정말 맘에 안듭니다. 근데 지난 번 NHK에서 '카드캡터 사쿠라' 종영기념으로 뭘 하던데, 거기서 약간의 주요장면을 보여주더군요. 근데 사쿠라의 아버지와 알 수 없는 여자가 웬 꽃을 들고 '나데시코'라는 대사를 주고 받던데… 나데시코가 무슨 뜻인지…. 그나저나 SBS의 수정은 정말 완벽하더군요. 아이캐치까지 그렇게 완벽하게…. 요즘 왠지 기분 나쁜 일이 많이 일어나요. 가오가이거가 끝나질 않나 '포켓몬'의 인기에 눌린 사쿠라가 일주일에 1편씩… 으아 이럴 수가. 아, 왜색에 관한 거 말인데요. '용자'라는 단어가 왜색을 띄진 않을텐데… 용자가 용사라든가, 사자라든가 로 다 바뀌더군요(다-간만 빼고). 아 우리 나라의 이런 부정적인 면 때문에 애니계의 발전이 느린겁니다. 왜색이 어때서! 그럼 축구 중계도 수정하지!

맞습니다! 옳습니다! 이궁… 너무 많이 해서 이젠 지겨워지는 이야깁니다. 음, 어쨌건 간에 '나데시코'란 '술패랭이'라는 뜻입니다. 저도 술패랭이가 어떤 꽃인지는 잘 모르겠습니다만. 진선군이 식물도감이나 백과사전을 찾아서 저에게 좀 가르쳐 주시겠어요?

곽병재/대구광역시 동구 지묘동 360번지 태왕그린힐즈 104동 401호

안녕하십니까. 지금 죽을 맛입니다. 아~ 내가 이런 쓰레기 같은 존재였단 말인가? 잊혀지는 존재였단 말인가? 메이LEE님, 어찌 제게 이럴 수가 있습니까? 게임파워 1999년 8월호 120P 밑에서 셋 째줄. '다음부터는 기승전결, 인과관계가 확실한 편지를 보내 주셨으면 좋겠습니다'. 으~ 게임파워 1999년 6월호 125P 밑에서 둘 째 줄. 제가 ×급생 그래픽파일 보내드리기로 했는데, 컴퓨터가 CIH바이러스에 중독되어 하드가 날아가서 못 보내드렸기 때문에 죄송하다는 겁니다. 오~ 이렇게 독자에게 무관심할 수가! 그것보다도 전국의 수많은 게임파워 독자가 저를 보고 '이 놈 뭐라고 하는 거야, 또×이 따따블 왕이네' ……전국에서 수많은 비난의 화살이 날아올 것을 생각하니…. 후~ 메이LEE님, 저는 인과관계를 잘 알고 있는 우등생이며 훤칠한 키의 아리따운(?) 미소년입니다. 제발 저의 오해를 풀어주십시오. 안 풀어 주면 이미지손상의 죄로 무기징역의… 아하핫, 농담. 꼭입니다.

허어억! 그런 일이 있었다니…. 제가 나이를 먹어서 이제 치매가 오나 봅니다. 불과 몇 달 전의 일을 잊어먹다니…. 이거 정말 죄송하게 됐습니다. 인과관계를 잘 알고 있는 우등생이며 훤칠한 키의 아리따운 미소년 병재군, 부디 화를 푸세요.

황규진/대구광역시 수성구 지산동 목련APT 7동 403호

요즘 전 너무 행복합니다. PS 무비카드를 하나 뽑았거든요. 처음 본 애니메이션은 천공의 섬 라퓨타였습니다. 너무 재미있었습니다. 그 다음 PS무비카드로 본 것은 바람의 검심인데 너무 재미있었습니다. 켄신 어렸을 때 이야기던데 좀 웃긴 부분이 있더군요. 칼로 사람의 머리 중앙 부분을 가를 때와 몸을 뚫고 지나가는 칼을 본 저는 이상하게 두부가 생각나더군요. 메이LEE님은 보셨을 것이라 생각하는데 메이LEE님이 본 후 느낌이 궁금하군요. 어쨌든 전 기말고사 끝나고 친구가 비디오 CD를 많이 빌려준다고 하니 하루하루 즐거울 것 같습니다. 메이LEE님도 즐겁게 지내세요.

음… 저는 항상 다른 문화에는 관대하고 유독 일본문화에만 극도의 적개심을 보이는 우리 정서에 대해 불만이 많은 사람입니다만…. 그렇다고 일본문화의 폭력성과 잔인성까지도 용납하는 사람은 아닙니다. 규진군은 15세라는 아직 성숙하지 못한 시기에 너무 폭력물을 많이 접했던 것 같네요. 칼로 사람을 가르고 베는 것을 본 후에는 좋지 않은 기분이 되어야 하는 것이 당연지사인데…. 칼로 써억써억 썰어지는 두부가 생각난다는 것은 그리 좋지 않은 현상입니다. 제법 나이를 먹은 저도 그런 잔인한 장면에서는 눈살이 찌푸려지는 데요. 아무래도 규진군은 폭력물 시청을 조금 자제하는 것이 좋을 듯 합니다. 좀 더 나이를 먹어서 성숙한 사고로 그런 것들을 접해도 절대 늦지 않으니까요.

JUN/서울시 마포구 토정동 3-59



자! 뽑아드렸습니다.

메이LEE님, 우리 나라 TV에서 이젠 '사쿠라'에 이어 '포켓몬'까지 방영하는 군요. 세상이 많이 좋아진 듯. 전 CLAMP의 예쁜 그림을 보면서, '아… 나는 이제껏 뭐했나… 나도 저 정도만 그린다면…' 이런 말만 되풀이 한답니다. (한심하죠? 헤헤…) 예쁘장한 사쿠라를 보며(아! 체리던가?) 입을 헤~ 벌리는 저를 발견할 때면 벽에 수십 번 머리를 들이받고만 싶은 심정입니다. 허윽… 이제 이 얘기는 그만하죠. 제 신세만 초라해 보이니… 고3 녀석들이 학교에서 만화를 돌려보는데(절대 나쁘다는 말은 아닙니다) 기기괴괴한 만화를 보더군요. 관심이 별로 없는 지라 제목도 모르겠지만, 전교 1~2 등을 다투는 녀석의 가방에서 만화책의 수가 교과서보다 압도적으로 우세한 걸 보는 제 자신, 또 한번 초라해 지는군요. 암튼 이런 녀석들이 있는 이상 아무리 우리 나라에서 만화사업에 신경을 안쓴다 해도 발전할 겁니다. 미래는 언제나 밝으니까요. 안 그런가요? 재미없는 사연 읽어주셔서 감사드리며….

파워에서 다작(多作)으로 유명한 JUN군, 예전부터 쭈욱 지켜보고 있었는데 JUN군의 그림 실력은 분명 나아지고 있답니다. 계속 열심히 노력한다면 그 쪽 방면으로 충분히 가능성이 있다고 생각해요. 하지만 아직 JUN군은 아마추어지요. CLAMP의 예쁜 그림을 보고 좌절할 필요는 절대로! 없습니다. 그들은 프로잖아요. JUN군도 프로가 되기 위해 열심히 노력하세요. 가능성은 충분합니다!! 아마추어란 발전할 여지가 많이 남아있다는 뜻!!

김규민/서울시 강동구 천호2동 318-23

요즘은 기분이 무지 좋습니다. 왜냐면 국내 애니메이션 소식이 무지 많이 전해지고 있거덩요(물론 누구보다 잘 아시겠지만…). 개인적으로 가장 기대되는 작품 중 하나가 원더풀데이즈인데 처음 보고서 일본 애닌 줄로 착각을 했었죠. 근데 순수 국산 기술이라니 정말 환상적이군요. 지금 정도의 개발 추세라면 곧 울나라도 애니강국으로 부상할 지도 모르겠네요. 후후, 메이LEE님도 아마 흥분 중이실 거라 생각되는데… 근데 부탁드릴 것이 있네요. 앞으로도 우리 애니 소개 많이많이 해주세요. 그럼 다음달에 뵙죠.

지난달에 저희 파워에 소개가 나갔었죠. 원더풀데이즈, 저도 처음 보고서 무지무지 놀랐었답니다. 규민군의 말대로 아직도 흥분중…. 허억허억… 나 흥분했어…(좀 이한가?). 그리고 비록 그 숫자는 적지만 우리 애니 꾸준히 소개해 드릴테니 절대 걱정하지 마세요.

김지연/서울시 동작구 사당동 43-16

안녕하세요. 그냥 김지연입니다. 저는 얼마 전에 학교에서 「진로체험」을 한다고, 서울 애니메이션 센타에 갔습니다. 저의 학교 아이들 빼고도 많은 학교가 왔었습니다. 우리 나라 만화를 전시해 놓은 곳을 보고 옛날 생각이 사뭇 들었습니다. 만화 영화가 한컷 한컷 제작되는 과정을 설명듣고 영상실에 갔습니다. 영화관과 비슷하게 만들어 놓았는데 새 거라 참 좋더군요. 그 곳에서 상영했던 것은 우리 나라 만화 영화의 변천사였습니다. 우리 나라의 만화 영화는 CF에서 처음 시도되었다고 하더군요. 하나나 둘리가 나오면 주제가를 곧 잘 부르던 아이들이 떠오릅니다. 마지막 부분에서는 원더풀 데이즈 예고(?)가 나왔는데 상당히 잘 만들었고, 재미있을 것 같다고 생각했습니다. 2000원을 내고 보았는데 조금은 아까웠습니다. 평일에 가면 도서실을 이용할 수 있답니다. 메이LEE님도 한 번쯤 가보세요.

김지연양이라면 잘 알고 있죠. 애니쪽으로 아주 마음을 굳히신 것 같군요. 적극적으로 애니메이션 센타 같은 곳에도 찾아간다니 그 열정을 높이 사고 싶네요. 그리고 김지연양은 결혼해서 살림 잘할 것 같아요. 그렇게 유익한 것들을 실컷 보고서 2000원이 아깝다니요! 한국 애니의 발전을 위한 것이라고 생각한다면 아깝지 않겠죠?

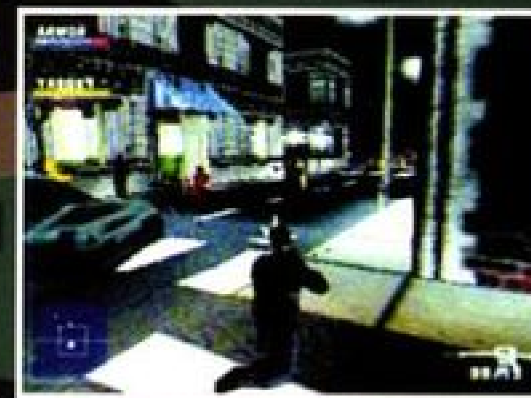
ACADEMY HOBBY MODEL KITS 아카데미 프레스



이번호 '아카데미 프레스'의 주제는 건(총기류)입니다. 게임 속에는 수많은 총기류가 등장하지만 사실 실제 총기류를 모델로 한 게임은 그 중 절반 정도에 지나지 않습니다. 대부분의 게임들이 미래를 무대로 그리고 있거나, 총기류가 등장한다고 해도 기관총, 샷건, 권총 등 포괄적인 설정으로 표현되는 경우가 많기 때문입니다. 아무튼 이번호에는 총기류들이 사실적으로 묘사된 게임들 속에 등장하는 최고의 건들을 만나 보고자 합니다.

M16A1

80년대 후반부터는 우리 육군에게 K1, K2가 보급되기 시작했지만, 그 이전에는 M16이 우리 나라 육군에서 가장 보편적으로 사용되었던 총기류였다. 따라서 많은 올드 게이머(?)들에게는 어미 눈과 손(?)에 익은 총기류라고 말할 수 있다. 반동이 적기 때문에 높은 명중률을 유지할 수 있으며 살상력도 상당히 우수한 총기류이다.
한편 M16이 등장한 게임은 「디노 크라이시스」와 「사이폰 필터」가 있지만 디노 크라이시스에서 등장한 것은 개조한 M16으로 원래의 형태와는 다소 거리가 있다.



▲ 사이폰 필터에서의 M16은 실제와 거의 비슷!



사양
기본 무게 : 2.89 kg
길이 : 986 mm
구경 : 5.56 mm

아카데미 제품 시리즈
GA082 / GA080
GA055 / GA078

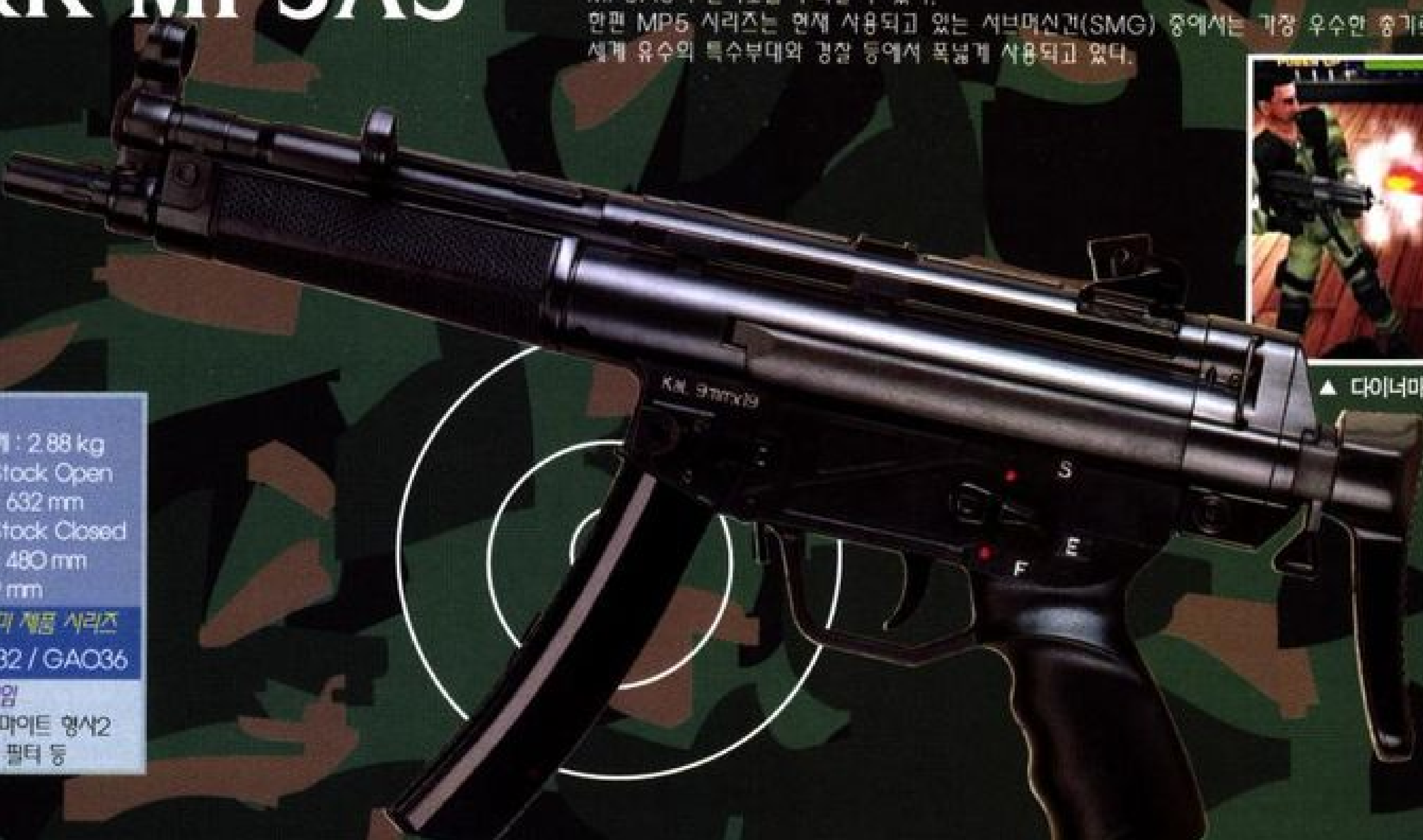
등장게임
디노 크라이시스
사이폰 필터 등

H&K MP5A3

기관총의 대명사라고 할 수 있는 MP5A3. 「다이너마이트 형사2」와 「사이폰 필터」에서 등장했었다는 것만으로도 MP5A3의 인지도를 추측할 수 있다.
한편 MP5 시리즈는 현재 사용되고 있는 서브머신건(SMG) 중에서는 가장 우수한 총기로 인정받고 있으며 현재 세계 유수의 특수부대와 경찰 등에서 폭넓게 사용되고 있다.



▲ 다이너마이트 형사2의 기관총은 바로



사양
기본 무게 : 2.88 kg
길이 : Stock Open
- 632 mm
Stock Closed
- 480 mm
구경 : 9 mm

아카데미 제품 시리즈
GA032 / GA036

등장게임
다이너마이트 형사2
사이폰 필터 등



알림!!

이번호 아카데미 프레스 상품은 모두 총기류입니다. 다음호에 당첨되신 분들은 사용에 주의해 주셨으면 감사하겠습니다. 또한 되도록 총기류를 가지고 놀 때에는 고글마스크나 보안경 등을 착용한 후 사용하시길 바랍니다.

이번호 상품 내역

상품명	제품명
M16A1	GAO82
H&K MP5A3	GAO36
베레타 M92F	GAO67
글록 17	GAO65

BERETTA M92-F

이탈리아 베레타사의 대형 핸드건. M92-F는 미군용 제식 병기로 채택되면서부터 유명해진 총이다. 15 연발 탄창과 우수한 안전장치가 특징이며 디자인도 매우 우아하다. 우수한 디자인 때문에 영화나 게임에도 자주 등장하는데 특히 영화 「다이 하드」 시리즈로 인해 유명세를 더하게 되었다.





사양
기본 무게 : 950 g
총신 길이 : 12.5 mm
구경 : 9 mm
아카데미 제품 시리즈
GAO67 / GAO28
등장게임
바이오 하자드 시리즈 등

GLOCK-17

글록 17은 오스트리아의 글록사에서 제조된 권총으로 슬라이드, 바렐, 스프링 및 작은 부품을 제외한 대부분의 부품이 플라스틱으로 만들어졌다는 특징을 가지고 있다. 따라서 다른 권총에 비해 무게가 가볍다. 한편 사진은 글록 17 중에서 총신이 약간 긴 형태의 "L" 사이즈 이다.



▲ 「다이너마이트 형사2」의 글록17

사양
기본 무게 : 650 g
길이 : 188 mm
구경 : 9 mm
아카데미 제품 시리즈
GAO65
등장게임
다이너마이트 형사2

anime club 코너

포켓 게임의 세계 3



어느덧 3회를 맞이하는 '포켓 게임의 세계'(하지만 벌써 이번 회가 마지막이다). 마지막을 장식할 녀석들은 포켓 게임기에서 가장 비싸고 가장 능력 좋은 게임기들. 바로 미니 컴보이(이하 GB)를 위시한 소프트웨어 교체형 게임기들이다. GB의 독주가 오랜 시간 지속되었던 이 시장에 다시 등장한 신예기들과 철옹성이라 불릴 만한 GB의 존재. 이들에 대한 고찰을 마지막으로 포켓 게임 세계의 대미를 장식할까 한다.



GAME BOY COLOR

과연 GB가 최고일까?

GB컬러라는 날개

현재 이쪽 업계에서 시장 점유율이 거의 99%에 달하고 있는, 명실공히 포켓 게임기의 대명사라 불릴 수 있는 것이 바로 「GB」다. 그 중에서도 최근에 발매된 GB 컬러의 위력은 실로 대단한 것이었다. 사실 포켓 게임기의 컬러 기능으로서는 세가에서 발매했던 「게임기어」가 더 먼저라고 할 수 있다. 이 게임기는 TV튜너라는 아이템으로 인해 TV시청까지도 가능했던 무서운 하드웨어였으나 이미 국내에서는 찾아보기 힘들고 세가 홈페이지에마저 문서조차 남아있지 않은(무섭다! 역시 세가! 과거는 기억하기 싫다는 건가?) 게임기로 1995년 9월 22일에 발매된 테일즈어드벤처를 끝으로 사장되고 말았다.



◀ 이것이 게임기어, 소프트는 카드 형식이었다

뭐 어쨌든 그 경쟁에서 GB는 당당히 승리, 포켓 게임기 시장의 맹주로 자리잡았다. 최근에 보여지는 GB컬러의 그래픽 수준은 정말 장난이 아니다. 물론 현 가정용 게임기 수준에는 미치지 못하지만 액정화면이라는 제약에서 보여지는 그래픽이라는 것을 감안할 때, 단연 최고라고 할 수 있는 수준이다.



▲ 이것은 곧 등장할 「포켓 몬스터 금·은」의 자료사진



▲ GB용으로 등장한 「카드캡터 사쿠라」의 그래픽

기본적인 사실이지만 GB컬러에 대응되지 않는 게임, 즉 기존에 존재했던 게임들도 색은 얼마 되지 않지만 컬러 지원은 가능했었다. 단, 한 가지 아쉬운 점이 있다면 기존에 존재했던 슈퍼 GB 대응소프트(16색을 지원한다)도 기존 게임과 컬러 지원 체계가 동일하다는 점이다. 색상 수로만 따져봐도 GB컬러가 더 우수한 것이 사실임에도 불구하고 왜 그랬는지는 이해가 가지 않는다. 하여튼 이 이외에도 적외선 단자의 포함으로 무선 통신 대전이 가능하게 되었다는 점이나, 컬러인 관계로 GB라이트의 기능도 같이 겸한다는 점 등등, GB최강 전설을 유지하기에 부족함이 없다는 건 사실이다.

GB라이트는 찬밥이었나?

하지만 닌텐도의 포켓 탄생 과정에 있어서 「GB 라이트」의 발매는 그다지 빛을 보지 못했다. 4월 14일에 발매된 GB 라이트는 말 그대로 GB액정 자체에 발광기능이 붙어 있어서 더 이상 전등계열의 주변기기가 필요 없게 된 하드웨어였다. 상품가치는 확실했으나 문제는 그후 6개월이 조금 지난 10월 21일, GB컬러가 발매된 것이다. 뒤에 나오는 네오지오 포켓도 마찬가지기는 하지만 상당히 보기 좋지 않은 판매전략이었다. GB라이트의 발매와 함께 GB컬러의 선전을 적극적으로 추진했더라도 GB라이트를 사서 물먹은 유저들을 탄생시키는 일은 없었을 텐데…. 어디까지나 여담이기는 하지만 눈살을 찌푸리게 하는 광경임은 사실이다.



6개월 뒤에 등장한 컬러 때문에 완전히 바보 된 GB라이트. 액정화면에서 워크맨 리모콘과 비슷한 빛이 나온다▶

GB의 재미있는 미래

재미있는 사실 한가지는 포켓 게임기 주제에 멀티미디어 기기로서의 가능성을 보여주고 있다는 사실이다. 이미 GB로 사진을 찍을 수 있는 「포켓 카메라」와 그 사진을 출력할 수 있는 「포켓 프린터」가 발매되어 있으며(국내에도 가지고 있는 파워독자가 매우 많은 것으로 알려져 있다), 어군 탐지기까지 검토 중이라고 한다. 차

이가 있다면 여타 기기에서 보여주는 멀티미디어 능력과는 달리 실용적이라고나 할까? 어쨌든 놀랠 노자다.



▲ 포켓 프린터의 실체



▲ 포켓 카메라로 찍어낸 사진. 혹시 GB 컬러로 찍으면 컬러로 나올까라는 상상을 해 보지만 그건 상상일 뿐!

어쨌든 탄생 후 지금까지 GB는 정말 순탄한 길을 걷고 있다. 혹자들은 N64를 제친 닌텐도의 주력기종이라는 말도 서슴없이 해댄다. 실제로 GB용 게임으로 애니메이션으로도 제작된 바 있는 유명소프트 「포켓 몬스터」는 그 판매량이 900만개를 돌파, 지금까지 가장 많이 팔린 소프트로 랭크된 기록을 낳았다. 그 인기 좋았다는 PS의 「FF7」이 500만장을 팔아치운 것을 생각할 때 감히 상상이 안가는 양이다. 그 인기에 힘입어 GB는 패밀리를 제외한 닌텐도의 모든 하드웨어에 연동이 되는 특징도 지니고 있다. 현재 슈퍼 미니컴보이를 이용한 슈퍼패미콤과의 연동, 64GB팩을 이용한 N64와의 연동이 가능하며 (소프트웨어가 연동) 닌텐도에서 밝힌 바에 따르면 앞으로 등장할 닌텐도의 차세대기 '돌핀'과도 연동이 가능할 것이라고 한다. 이로써 GB는 장래성까지 획득한 셈이 되는데….



슈퍼 미니컴보이2는 통신케이블을 이용한 대전도 가능하다▼

▲ GB 4인용 어댑터, 구경해 보신 분 있으십니까?

GB 발매 리스트

이름	발매일	가격
GB	1989. 4. 21	8,000엔
GB 포켓	1996. 7. 21	3,800엔
슈퍼 GB2	1998. 1. 30	5,800엔
포켓 프린터	1998. 2. 21	5,800엔
포켓 카메라	1998. 2. 21	5,500엔
GB 라이트	1998. 4. 14	6,800엔
GB 컬러	1998. 10. 21	6,800엔



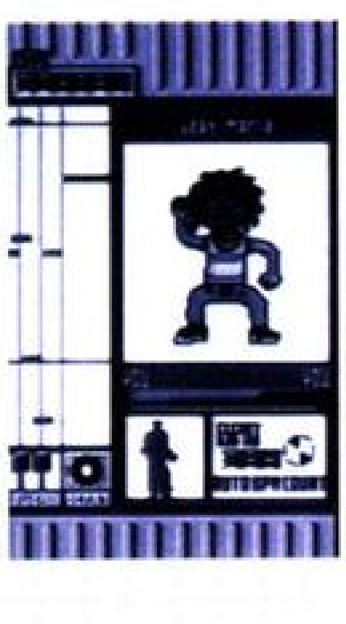
WONDER SWAN

의외의 호조? 원더스완의 미래는…

나쁘지 않은 출발

1998년 10월 8일 발표. 1999년 1월 23~24일 차세대 월드 하비페어에 등장, 같은 해 3월 4일에 드디어 등장한 「원더스완」. 94년 차세대 게임기가 세상에 등장할 그 당시, 차세대기와 함께 등장한 플레이디아는 워낙 성능이 뒤떨어진데다가 그후 반다이로부터 나오는 게임 대부분이 유저들의 기대도에 거의 미치지 못해 반다이에 대한 신뢰도는 상당히 낮은 터였다. 그러던 중, 최근에 등장하게 된 원더스완은 유저들로부터 "어라! 이거 꽤 재미있네?"라는 정말 의외의 반응을 불러 일으켰다. 사실, 화면 자체는 흑백이지만 그래픽의 수준은 상당하다. 게다가 인기 캐릭터 게임이나 이식작들의 계속적인 등장으로 아직은 만족할 만한 수준은 아니지만 적어도 관심 집중에는 성공한 셈이다. 하지만 국내에서는 소프트의 가격 문제로(5~6만원 대) 조금 반응이 주춤거리는 편이다.

재미있는 사실은 원더스완도 GB처럼 다양한 응용을 꾀하는 듯 하다. 어디까지나 예측이기는 하지만 원더스완 통체의 옆면을 보면 카트리지 슬롯이 붙어있다. 이것 때문에 현재 여러 가지 응용 방식에 대한 추측이 나오고 있는데 실용화가 추진될 지는 아직 미지수다. 그러나 원더스완의 하드웨어 스펙은 흑백이기는 하지만 높은 것이 사실이기 때문에 불가능한 추측은 아니라고 본다(앞에서도 이야기했지만 게임기어로는 TV도 보는데…).





「비트 매니아 for 원더스완」과 「비트 매니아 포켓2」의 비교. 상당한 차이를 보이는구만!

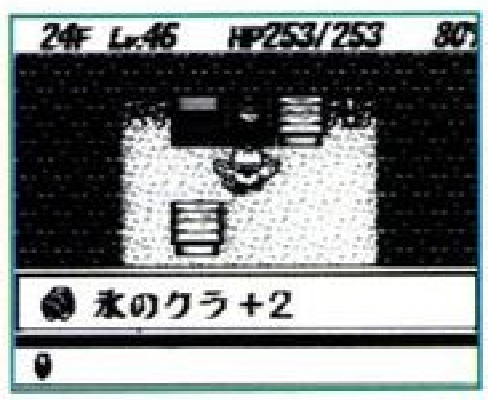
정보 서비스
전자우편
휴대용 MP3플레이어
원더스완홈페이지 검색
PDA
휴대용 TV

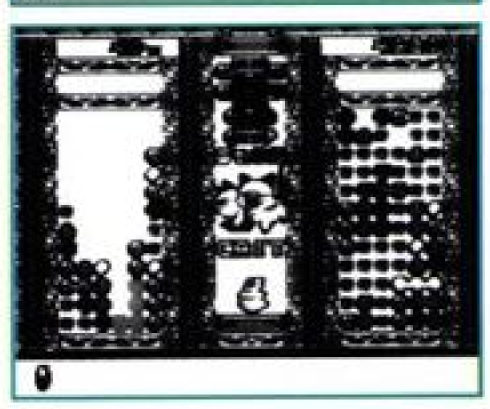


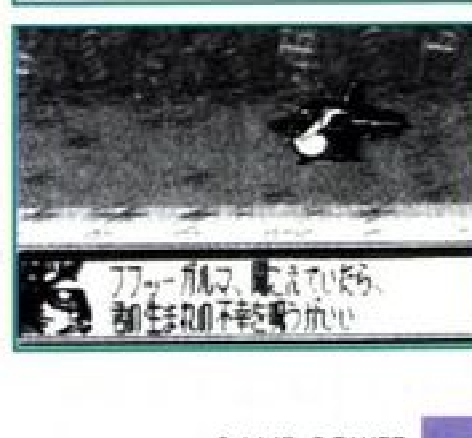
원더스완의 응용 예상도. 실제로 이루어지기만 한다면…

오리지널 소프트의 부재. 치명적인 악재로 작용할 지도…

하지만 원더스완의 미래에 있어서는 중대한 불안 요소가 존재하고 있다. 그것은 이식작이 너무 많다는 것. 3월 발매 소프트 17개중 약 53%인 10개의 소프트가 이식작이거나 다른 하드에서도 이미 존재하고 있는 것들이다. 그리고 향후의 발매 타이틀을 보아도 이식작이 너무 쉽게 눈에 띄는 것이 사실이다. 물론 초반에 인기 타이틀을 이식하여 보다 널리 하드웨어를 보급하겠다는 의도는 좋지만 재미있는 오리지널 타이틀이 등장하지 않는 한 역시 오래가지는 못한다. 게다가 원더스완은 포켓 게임기로서나 자체 성능으로서나 액정 화면상에서의 능력은 좋았지만 결코 만족스러울 만큼의 이식은 이루어지지 않았다. 더구나 GB라는 너무 강력한 경쟁 상대를 두고 있는 터라 하루빨리 강력한 오리지널 타이틀을 발매하지 않는다면 이 땅에서 버티기란 조금 무리인 듯하다.







재미있는 원작에 재미있는 이식작. 하지만 이것으로 언제까지 버텨줄지는…



NEOGEOPOCKET COLOR
네오지오 포켓도 해 볼까나?

다소 불안한 출발… 그러나

'네오지오 포켓, 구입해도 좋은가?' 대다수의 대답은 '글쎄…'가 아닐까 싶다. 우선 가장 불안한 것이 주력 플랫폼을 순식간에 바꿔버린 SNK의 판매전략. 흑백버전이 발매된 지 단 몇 개월만에 컬러버전을 출시해버린 하드웨어 개발사의 판매전략이 소비자들의 신뢰를 무너뜨린 결과이다. 물론 비슷한 시기에 출시된 GB컬러와의 경합을 위해 발매일을 당긴 것이라고는 하지만 이미 흑백 버전을 구입했던 소비자들의 입장에서는 마른하늘에 날벼락과 같은 조치였던 것이다. 또한 소프트웨어의 부재라는 것 역시 소비자들에게 구입을 꺼리게 하는 요소가 되고 있다. 현재까지 발매된 몇 종의 타이틀은 거의가 하드웨어를 제작한 SNK 자사의 것들이다. 이미 확실하게 자리를 잡은 GB는 제쳐두더라도, 비슷한 시기에 발매된 원더스완이 다수의 히트작을 가진(물론 무수한 졸작도 함께 가지고 있는) 반다이와 소니를 배경에 두고 있다는 것과 비교해 보면, 네오포켓이라는 식탁에는 찬거리가 부족하게 보이는 것도 사실이다. 그러나 시작이 부드럽지 못했다는 것만으로 게임기의 성패를 속단해 버리는 것은 곤란하다. 물론 경쟁기종과의 경합을 위해 벌인 극단의 업그레이드는 비난의 대상이 되어야 하겠지만, 그것이 네오지오 포켓 컬러의 미래를 어둡게 하는 요소가 되어서는 곤란하다. 또한 현재까지는 자사의 타이틀 위주로 라인업이 형성되어 있지만, 이미 서드파티로 등록되어 있는 소프트웨어 업체는 세가 엔터프라이즈, 소니 컴퓨터 엔터테인먼트, 타이토, 남코, 캡콤, 웹시스템즈, 데이터 이스트 등, 총 16개 업체에 이른다. 시작은 불안했지만, 앞으로는? 기대해 볼 값어치는 있지 않을까 싶다.

이것은 정면 도전?

일본 게임지에 실린 네오지오 포켓의 광고를 보신 독자분들이 혹시 있을까? 뭐 광고가 특별히 문제가 있는 것도 아니고 심의 삭제가 될만한 장면이 나오는 것도 아니다. 문제는 아래 나오는 사진의 장면. 'I'm not BOY'라는 문구는 대체 어떤 식으로 해석해야 할까? 눈치 빠른 독자들이라면 벌써 눈치챘겠지만 이것은 바로 GAME BOY(GB의 일본 명칭)를 가리키는 것이 아닐까? 사실 그렇다고 보아야 하지만 SNK에서는 "절대 아니다"라고 강한 부정을 하고 있다. 이것은 단지 문장 그대로의 의미로 "게임을 즐기는 것을 유치하다고 생각지 않는다."라든가 "연령 타겟을 조금 높게 잡았다."라는 등의 의미라고 밝히고 있다. 하지만 포켓 게임 시장을 거의 대부분 차지하는 GB를 전혀 의식하지 않은 문구라고 할 수는 없을 듯하다. 어쨌든 이런 상황에서 문제는 SNK에서 닌텐도와 겨룰만한 기량을 보여주어야 한다는 것이다.





◀ 이것이 문제의 광고. BOY가 필경 연령적인 면을 가리키는 것은 아닐 것이다

의욕만으로는 부족하다!

독자의 컬러액정으로 닌텐도와는 다른 노선을 추구하고 CF에서도 도발적인 분위기를 일으키는 등, 출발은 상당히 의욕적이었으나 컬러가 출시된 지 4개월이 지난 지금도 그다지 별 반응이 없는 상태이다. 뭔가 획기적인 사건이 일어나지 않는 한 이대로 가다가는 역시 불안감도 없지 않다. 그래도 네오지오 포켓에 거는 일말의 기대는 그 독자성이다. 앞에서도 언급한 것처럼 이들은 종전의 닌텐도에서 사용하던 액정과는 다른 반사형 TFT컬러액정을 사용하고 있다. 이것은 액정화면 뒤쪽에 있는 판에서 후광으로 비추는 형식이 아니라 들어오는 빛을 반사해서 화면을 구성하는 방식으로 현재 액정 게임기에서는 네오지오 포켓이 유일하다. 종전의 액정보다 낮은 전력에서도 작동이 가능하기 때문에 기술적인 측면에서만 보면 보다 우월한 입장에 있기는 하다. 하지만 이미 게임 시장이 소프트웨어 주도로 들어선 만큼, SNK의 뛰어난 기술력을 보여주는 타이틀들의 발매가 시급하다.

■네오지오 포켓 국내 정식 발매 리스트

※가격은 통신 판매 가격임

타이틀	장르	가격
킹 오브 파이터즈 R-2	액션	43,000원
퍼즐버블 미니	퍼즐	32,000원
포켓 테니스 컬러	스포츠	32,000원
베이스볼 스타즈 컬러	스포츠	32,000원
클러시 로울러 포켓	퍼즐	32,000원
네오지오 컵 98 플러스	스포츠	32,000원
메탈 슬러그 퍼스트 미션	슈팅	38,000원
페이탈 퓨리 퍼스트 콘택	액션	38,000원
네오 드래곤즈 와일드	릴게임	32,000원
네오 미스테리 보너스	릴게임	43,000원
네오 체리 마스터 컬러	릴게임	43,000원

■네오지오 포켓 7월 발매 소프트 리스트(일본)

※가격은 전부 3,800엔임

타이틀	장르
매지컬드롭 포켓	퍼즐
아랑전설 퍼스트콘택트	액션
메탈 슬러그 퍼스트 미션	액션
네오 포켓 프로야구	스포츠
사무라이 스피리츠2	액션
뿌요뿌요통(通)	퍼즐
빅 토너먼트 골프	스포츠
상해 미니	퍼즐
DIVE ALERT (빈編)	어드벤처(8월중 발매)
DIVE ALERT (레베카編)	어드벤처(8월중 발매)

anime club

선물 대잔치 발표

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

8월호 퀴즈 정답

포켓 게임기 「비트 매니아 포켓 2」와 「전차로 GO! 마스콘」은 일반 전지와는 다른 통칭 "시계약"을 사용하는데 위 두 게임에 사용하는 전지의 명칭은? ○○-○○

정답: LR-44

상품 리스트

세가 소닉 미니 LCD게임-5명
김홍석/서울시 강서구 화곡 6동 1129-43 19/11 현대빌라 다동 202호
윤영민/대전광역시 서구 월평 2동 주공 APT 201동 401호
이정길/부산광역시 남구 우암1동 53-1 뉴서울 APT 102동 502호
한동엽/경기도 김포시 풍무동 3 45-5호
한대기/경남 김해시 어방동 577번지 화인 APT 204동 2406호

닌텐도 포켓 헬로 키티-3명
최영신/강원도 홍천군 남면 화전 1리 161번지
심호영/대구광역시 동구 불로동 1074-1번지
최재완/서울시 광진구 중곡 2동 124-31호

비트 매니아 포켓2-2명
이준형/경기도 광명시 하안 3동 주공 APT 806동 1205호
한준민/경남 창원시 상남동 310-24번지 13/5

이상 발표한 10분에게는 재미난 포켓 게임기를 선물로 보내드립니다.

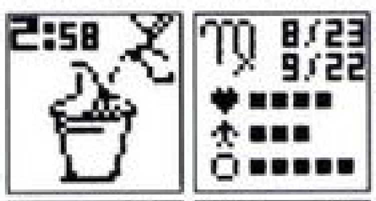


POCKET STAATION & VISUAL MEMORY

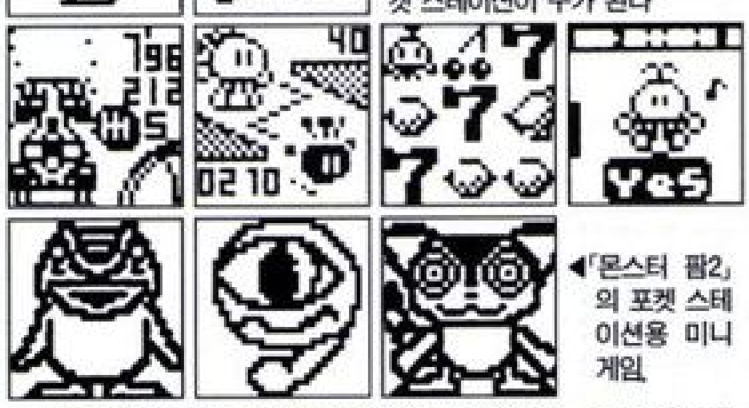
이것들도 포함? 포켓 스테이션과 비쥬얼 메모리

이것들을 포켓 게임기로 취급을 해야될지, 말아야 될지, 상당히 고민을 많이 했다. 설령 킨다 하더라도 예의 것들과 같은 범주에 포함이 될까하는. 하지만 결과적으로는 이들도 '소프트의 교체'가 가능하기 때문에 다루어 본다.

일단 포켓 스테이션. 최근에는 가격이 인하(국내 판매가를 말한다)되어, 가지고 있는 유저들이 점점 증가하고 있다. 하지만 아직까지는 포켓 스테이션의 연동이 본 게임에 직접적인 영향을 미치는 게임이 별로 없기 때문에 그다지 필요성을 느끼지 못하는 사람이 많은 듯하지만(단, 「포켓 무무」 등의 다운로드 전용 게임은 예외이다) 어디까지나 부가적인 재미라는 점을 생각할 때 상당한 가치가 있다. 기본적으로 포켓 스테이션에 다운 받아 사용하기가 가장 쉬운 장르는 육성게임이다. 「스트리트 파이터 제로3」의 캐릭터 성장 게임이라든가 「몬스터 팜2」의 몬스터 아르바이트 등등이 있으며 이 경우 본 게임으로 데이터를 전송시키면 본 게임에서도 그대로 적용되는 시스템으로 괜찮은 연동이라 할 수 있다.

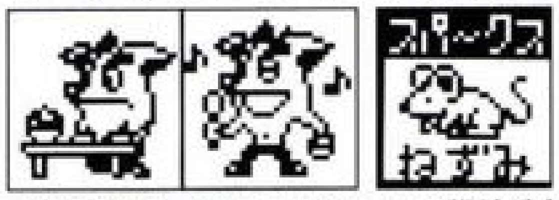


「포켓 무무」의 경우에는 거의 포켓 스테이션이 주가 된다



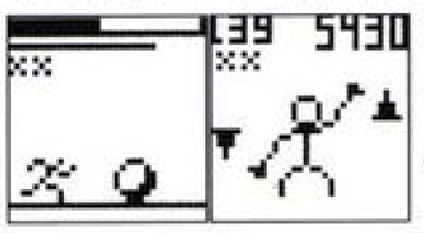
◀「몬스터 팜2」의 포켓 스테이션용 미니게임

두 번째로는 다마고치와도 비슷한 종류의 디지털 페트형식의 게임. 본 게임과의 연동 비율은 적으나, 순수히 다른 재미를 추구한다고 할 수 있겠다. 「크래시 밴디쿳3」나 「스파이로 더 드래곤」이 이런 종류의 다운로드 게임을 즐길 수 가 있는 것들이다. 하지만 문제는 이미 디지털 페트 자체가 식상해 졌다는데 있다. 그래도 친근한 캐릭터가 등장하는 만큼 그 느낌은 조금 다르니까 거기에 만족하자.



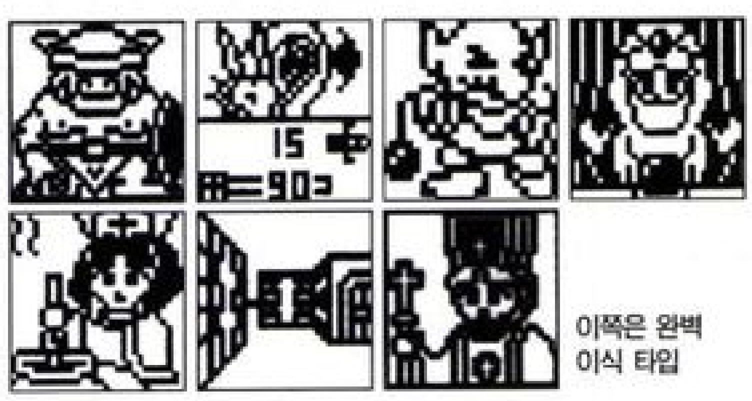
▲ 밥을 먹는다 ▲ 노래를 부른다 ▲ 드래곤이 쥐가 되었다?

마지막으로 본 게임과는 전혀 상관없는 게임을 즐길 수 있거나 아예 게임이 아닌 경우, 내지는 본 게임자체를 이식(?)하여 가져와 버리는 경우가 있다. 「두근두근 메모리얼-여행의 시」의 경우 다운로드를 시키면 「두근두근 메모리얼」의 캐릭터가 등장하는 시계가 된다. PC로도 존재했었던 「루나틱 돈Ⅲ」는 「캡틴 플래그」와 비슷한 깃발 게임이나 장애물 넘기 게임 등등 정말 원작과는 상관없는 게임이 나온다. 게다가 「포켓 던전」이라는 게임은 포켓 스테이션 상에서도 본 게임을 거의 똑같이(물론 그래픽은 많이 떨어지지만) 즐길 수 있다.



◀ 이것만 보고 「루나틱 돈」이라고 파악할 수 있을까?

다음은 드림캐스트. 비주얼 메모리는 기본적으로 PS의 메모리 카드 구실을 하기 때문에 이쪽의 다운로드 게임은 그야말로 부가적인 게임. 게임의 장르는 PS의 경우와 거의 같다. 그래서 위와 같은 자세한 설명은 지면상 생략하겠다.



이쪽은 완벽 이식 타입



「파워스톤」. 몇 가지의 미니게임을 즐길 수 있다



디지털 페트 형식의 「소닉 어드벤쳐」

가메라 드림배틀과 모스라 드림배틀은 다른 게임끼리 비주얼 메모리로 연동되는 특이한 케이스다

■ 앞으로 펼쳐질 포켓 게임의 세계

비록 3회에 걸쳐 포켓 게임의 세계를 연재하긴 했지만 '수박 겉 핥기' 식의 전개에 불과해 많은 것을 보여주지 못한 점이 아쉬울 따름이다. 따라서 이 3회에 걸쳐 거론된 것이 포켓 게임기의 모든 모습은 결코 아니다. 자세히 소개할 기회는 가지지 못했지만 예로부터 전해오는 고전 액정 게임기라든가 디지털 페트, 그리고 우리가 상상도 하지 못할 포켓 게임기들은 아직도 많이 존재하고 있다. 게임기 중 가장 한정된 기능을 가지고 있는 게임기가 포켓 게임기이지만, 기능이상의 재미를 가져다주는 것 역시 포켓 게임기이다. '제 아무리 부실한 게임이라도 GB로 나오면 명작이 된다!'라는 전설 마저 만들어 낸 GB를 필두로 포켓게임기의 미래에 대한 기대도는 아주 크다. 세상은 바야흐로 정보화 시대로 접어들고 그로 인하여 휴대문화가 급속히 번져 가는 21세기 목전! 포켓 게임기 야말로 이 시대의 기대에 부응하는 게임기가 아닐까? 하는 생각을 해본다. 그리고 이들이 게임기를 뛰어넘는 때, 단순히 게임만이 아닌 다른 면으로 우리들에게 즐거움을 줄 수 있을 때가 이들이 최고의 컨슈머기가 되는 영광을 안을 것이라고 확신한다. 게임기의 또 다른 세계로서의 포켓 게임의 세계에서, 포켓 게임기의 또 다른 새로운 세계를 기다리며 이만 마무리를 지으려 한다.

700-9077의 超명작 게임 추천!

안녕하세요? 게임파워의 파워 사서함, 700-9077의 뻰디기와 파워맨입니다. 여름은 뭐니뭐니 해도 게임의 계절인데, 할 게임이 특별히 없다구요?

자, 조금만 시계를 뒤로 돌려봅시다. 시간이 충분한 방학입니다. 이 방학에 즐길 만한 게임들은 너무나 많습니다.
시간 때문에 입맛만 다시다가 끝나버렸던 명작 고전 게임들에 다시 한 번 도전해 볼 만한 그런 때죠.
뻰디기와 파워맨이 추천하는 고전 명작게임 시리즈. 이번 여름에는 이 게임들로 시원하게 여름을 나시기 바랍니다.

물론 최신 게임의 액플코드나 진행법에 관한 질문도 받고 있으니깐요. 게임에 관한 궁금증이 생긴다면, 언제든지 700-9077을 찾아 주세요!



파이날판타지5 (플레이스테이션/슈퍼컴보이)

골수 파이날판타지 팬들에게는 6편과 더불어서 최고의 명작으로 추앙받고 있는 게임입니다.



제4차 로봇대전 (플레이스테이션/슈퍼컴보이)

얼마 전에 발매되었던 컴플리트 박스 역시 훌륭한 작품이었지만, 로봇대전의 진수를 알기 위해서는 이 게임만큼 좋은 작품이 없습니다.



메탈기어 솔리드 인테그럴 (플레이스테이션)

작년에 발매되었던 메탈기어 솔리드의 완전판입니다.
그래픽이나 시스템적인 향상과 함께 추가요소도 가득한 작품이죠.



테일즈 오브 판타지아 (플레이스테이션/슈퍼컴보이)

남코의 명작 롤플레잉 게임입니다. 지금 와서 해봐도 놀랍기만 한 작품이죠.
속편인 테일즈 오브 데스티니도 훌륭하지만, 역시 최고는 1편이죠.



두근두근 드라마시리즈 Vol.2 채색의 러브송 (플레이스테이션/세가새턴)

얼마 전에 두근두근 Vol.3가 나와서 많은 인기를 끌었지만, 개인적으로는 이작품이 두근두근 드라마 중 최고가 아닐까 합니다.

이 게임들만 있더라도 올 여름은 가볍게 보내실 수 있을 겁니다.
만약 모르는 점이 있으시다면 뻰디기와 파워맨에게 물어보세요.

성심성의껏 답변 드립니다!

특별 부록!

**왼쪽 게임의 액플코드들입니다!
액플코드를 사용해서
좀 더 재미있게 즐겨보세요!**

파이날판타지 5

자금
8002E946 FFFF
8002E948 FFFF

제 4차 로봇대전

자금
801047A8 967F
801047AA 0098

맵 상의 우리편 정신포인트 255
30105174 00FF

메탈기어 솔리드 인테그럴

무적
800B4DAE 0600
800B4DB0 0600

코스트 모드
D00B4DB8 0000
800ABA10 0000

테일즈 오브 판타지아

전투 한 번에 레벨업 1단계
800227C4 0008
800227C6 8E05

각 스테이터스 최대
8002245C 0001
80022544 0001

02)-700-9077 게임 QUIZ

2번 게임퀴즈! 푸는 재미, 받는 즐거움

뻔디기가 공개하는 퀴즈에 당첨될 확률을 높이는 비기 !!

1. 문제의 각 답을 정확히 적어 놓는다.
2. 순서대로 문제도 안 읽고 계속 연속적으로 도전한다.
3. 추첨 방식이므로 시도 횟수가 많으면 많을수록 당첨확률이 높아짐을 역이용한다.



드림 캐스트 1대 (1명)



플스 1대 (1명)



N64 혹은 SS 1대 (1명)



미니겜보이 1대 (2명)



PS 골든 무비카드 1대 (3명)



비디오 게임 소프트 1개 (5명)



듀얼쇼크 혹은 PS/ SS 호환 조이스틱 1대 (7명)



게임 파워 최신호 1권 (10명)



파워점수 500점 (10명)

700누르고~
9077누르고~

응모요령

게임 퀴즈 응모 요령은요…

- **응모방법:** 02-700-9077번 전화 이용.
  - 어려울 땐 문제를 듣고 난 후 별표(*)버튼을 누르세요. 힌트가 들린답니다! 응모 횟수가 많을수록 당첨 확률이 높아진대요!!
- **마감일:** 매월 28일
- **당첨자 발표:** 매월 29일

02-700-9077로 확인

GAME 클리닉

診察室 接受倉庫

애독자 엽서로 게임 클리닉 질문을 받으니 그야말로 산더미 같은 양의 질문들이 쏟아져 들어왔습니다. 앞으로도 이런 양상이라면 정말 힘들어지겠군요.
개중에는 마구잡이로 액플을 가르쳐 달라는 분들도 있어서 곤란했습니다.
아! 그런데 애독자 엽서로 질문을 받으니 그림이 오질 않는군요. 그림을 보내주셔야 점수도 얻을 수 있으실텐데….
질문은 아무리 뽑혀봤자 점수가 없어요. 후훗.

슈퍼 로봇대전 (PS, SS)

Q SS용 슈퍼 로봇대전에서 카오루 이벤트 보는 법을 가르쳐주세요. 또, 3호기를 사용하는 방법이 있다던데 그것도 좀 가르쳐 주세요. 파워 티켓을 모두 모은 후 어떻게 해야하는지 가르쳐주세요. (풀로 엽서에 붙여 보낸다든지, 봉투에 넣어 보낸다든지 하는 방법!!)

서울시 종로구 청운동 81-1 안정근

PS용 슈퍼 로봇대전에서(F 완결편) 결별(후)편에서 적을 전멸시키니 갑자기 적 증원군이 나오고 게임 오버가 되었습니다. 어떻게 해야 클리어할 수 있나요? 그리고 설득할 수 있는 모든 캐릭터들을 말해주세요. 그럼.

제주도 서귀포시 송산동 655-3 강영진

안녕하세요. 97년 11월호부터 지금까지 게임파워를 아끼고 사랑하는 고 3 독자입니다. PS용 슈퍼 로봇대전 F 완결편에 대한 질문입니다. 질문은 2가지. 첫 번째는 숨겨진 시나리오인 카오루 시나리오입니다. 700-9077로 전화해 카오루의 시나리오를 질문했는데 그쪽에서도 잘 모르겠다고 합니다. 그래서 마지막 희망으로 글을 띄워봅니다. 제발 좀 가르쳐 주십시오. 98년 7월호에도 카오루 시나리오가 나와있는데 정확히 몇 화부터 나오는지는 안 나와있습니다. 그리고 다른 하나는 윙제로 커스텀을 얻는 방법을 가르쳐 주세요. 그럼 몸 건강하세요.

서울시 중구 을지로 7가 37번지 14통 5반 김태웅

슈퍼 로봇대전 광입니다. PS용으로 나온 로봇대전(4차 S, F, F완결, CB, 신 슈퍼는 제외)의 비기를 알고 싶습니다. 액플 코드는 필요 없습니다.



과연 게임 클리닉 담당자는 누구인가?
사울시 마포구 토정동 3-59 / JUN

A 음… 역시나 끊이지 않는 슈퍼 로봇대전의 질문들이군요. 컴플리트 박스에 대한 질문도 슬슬 많아지는군요. 아무튼 또 답변을 해보록 하죠.
그리고 안정근 님. 파워 티켓은 1년치를 모은 다음 봉투에 넣어서 보내주세요.

● 카오루 출현조건

1. 카토르를 동료로 삼지 않는다. 즉, 윙 건담 계열은 전부 포기해야 한다.
2. 지상편을 선택한다.
3. 63화 '결전 제2신동경시' 시나리오까지 오기 전에 초호기를 5회 이상 폭주시킨다.
4. 신지의 싱크로율이 3인조 중 가장 높아야 한다. 미사토가 'YOU ARE NO. 1' 이라고 말해주면 된다.
5. 신지의 성장 이벤트가 일어나지 말아야 한다. 포우를 구하지 않고, 60화 '이질적인 자들의 만가'에서 신지를 출격시키지 않으면 신지의 성장 이벤트가 일어나니 주의!
6. 야시마 작전에서 양자포 에너지가 찰 때까지 레이를 살려두면 레이가 신지를 감싼 후 자폭한다.
7. 제르엘을 쓰러뜨릴 때 초호기가 S2 기관을 섭취해야 한다. 확실한 조건인지 아닌지는 모르지만 아마도… .

이상의 조건을 만족시키면 카오루가 출현합니다.

● 윙 커스텀을 얻자!

윙 제로를 얻기 위해서는 「砂上の樓閣(사상루각)」시나리오에서 8턴까지 히이로, 토로와, 카토르가 살아있으면 됩니다. 이때 윙 제로나 윙 커스텀이냐의 선택문이 등장하지요. 당연히 윙 커스텀을 권장합니다.

● 결별(후)편은 이렇게 공략하라!

시나리오를 시작하면 론도벨의 주위에 적들이 잔뜩 모여있습니다. 브라이트는 같은 연방군이니 봐주라고 말하지요. 따라서 이번 시나리오는 적을 전멸시키면 게임오버가 되는 겁니다. 남쪽 끝으로 전함을 도착시키면 시나리오 클리어입니다. 3턴째에 남쪽 진행방향에서 증원군이 나타납니다. 증원은 로자미어가 탑승하는 사이코 건담 MkII와 제간 3기(레벨 35). 남쪽으로는 미리 튼튼한 방패막이들을 세워놔야 할 겁니다. 로자미어를 제외하면 별 것 아니지만 로자미아의 사이코건담을 물리치면 대 빔 코팅을 얻을 수 있으니 힘내시길(그다지 쓸모는 없지만…).

● 슈퍼 로봇대전 F완결편 설득 캐릭터 일람

카토르=라바바=위나

37화 「액시즈 공방」에서 아므로와 카뮤로 설득합니다. 동료로 삼았을 경우 70화 「사상누각(게스트=포세이달)」 시나리오에서 8턴까지 히이로, 토로와와 함께 살려두었을 경우, 72화 「다시 칠해진 지도」 시나리오에서 히이로와 함께 동료가 됩니다.

듀오=맥스웰

41화 「티탄즈의 악의」에서 적 전멸 후 카토르로 설득합니다. 후에 69화 「방황하는 운명의 빛(게스트=포세이달)」에서 동료로 재편입됩니다.

트로와=버튼

44화 「티턴즈의 추격(리얼로봇 계열)」에서 카토르로 설득합니다. 그후 46화 「일륜은 나에게 있다」에서 카토르로 설득한 뒤 71화 「사상누각(게스트=포세이달)」에서 8턴까지 살려두면 73화 「시간이 움직이기 시작할 때」편에서 아군으로 증원해옵니다. .

히이로=유이

47화 「악의의 오라」에서 증원군이 나오면 듀오와 토로와로 설득합니다. 듀오로 먼저 설득하고 토로와로 설득하면 됩니다. 이후 역시 71화 「사상의 누각」에서 8턴까지 살려두면 후에 카토르와 함께 윙 건담 제로를 타고 들어옵니다.

토도=기네스

제16화 「부상」에서 쇼우로 설득합니다. 그 다음 제47화 「악의의 오라」에서 마벨과 쇼우로 설득합니다. 마벨로 먼저 설득하고 쇼우로 설득합니다. 제51화 「토레즈 서다」에서 쇼우로 다시 한번 설득, 제54화 「보스톤의 태양은 지고」에서 끝까지 살려두면 동료가 됩니다. 또한 제59화 「이질적인 자들의 만가」에서 토도를 내보내고 끝까지 살려두면 시나리오 종료 후 토도 전용 단바인이 입수 가능합니다.

세이라=마스

총 턴 수 435턴 이내에 제45화 「하이퍼 제릴」에서 좌표

(14, 30)에 아므로를 내보내면 동료로 얻을 수 있습니다.

포우=무라사메

제50화 「토레즈 구출」에서 8턴 내에 클리어하면 후에 제63화 「무한력 이데전설 (우주)」에서 가브스레이를 몰고 동료로 들어옵니다. 만약 이 때, 적인 게츠가 살아있는 상황에서 포우가 격파당하면, 포우는 그대로 사망처리 되니 주의하시기 바랍니다. 게츠를 격파한 상황이면 상관없습니다.

로자미아=바담

제56화 「타임 리미트(전)」에서 카미유와 전투시키면 이벤트가 발생합니다. 그 후 제63화 「무한력 이데전설」에서 카미유와 한번 교전 후 설득이 가능합니다. 설득 전에 반드시 게츠를 물리쳐야만 합니다. 만약 포우가 죽은 상황이라면, 그냥 동료가 됩니다.

아렌비=비스아리

제60화 「하늘과 땅의 짐승」에서 증원이 왔을 때 도몬과 레인으로 각각 설득합니다. 제64화 「악마라 불리우는 건담(지상)」에서 레인으로 한번 설득 후 물리치면 월터건담으로 재생되는데 이때 레인만으로 마무리를 지으면 됩니다.

마스터-아시아

제65화 「악마라 불리우는 건담」에서 데빌건담과 도몬이 격돌할 때 이벤트가 발생합니다. 그 후 슈바르츠의 등장으로 데빌건담이 파괴된 다음 증원군으로 오는 마스터와 도몬을 2번 교전시키면 설득이 가능합니다. 이때 반드시 적 한 명을 살려 놓아야하며, 도몬의 레벨이 마스터보다 높아야만 합니다. 나중에 동료로 증원해 오니 안심하시길.

풀=프랏트

제70화 「사랑이라는 이름의 이기심(게스트=포세이달)」에서 암으로 설득 가능합니다. 72화 「다시 칠해진 지도」에서 잠시 아군이 되어주지만 포세이달을 격파하면 다시 적으로 돌아섭니다.

미야마=아스피

제73화 「복수의 칼날(DC)」에서 다바로 설득 가능합니다. 제71화 「붕괴의 서곡(게스트=포세이달)」에서 역시 다바로 설득 가능합니다.

갸브렛트=갸브레

제71화 「붕괴의 서곡(게스트=포세이달)」에서 기와자의 전함을 다바로 2번 공격하면 이벤트가 일어나고 다바가 오리비를 구출해 옵니다. 이 후, 진짜 포세이달인 아만다라와 전투 때 아만다라의 HP가 6000이하가 되면 갑자기 등장해서 아만다라를 마무리지으면서 동료가 됩니다.

옹=프로이드

제42화 '결별(전)」에서 전함과 가장 가까운 독(가운데 아래)의 앗시마 3대중 제일 위의 앗시마 오른쪽에 마징가Z(코우지를 태워야함)를 이동시켜 놓으면 이벤트가 일어납니다. 제50화 「토레즈 구출」에서 8턴 이내에 클리어하여 포우를 구출합니다. 제61화 「하늘과 땅의 짐승」에서 우주로 갑니다. 그러면 나중에 자동으로 동료로 들어옵니다.

아나벨=가토

제74화 「허구의 우상(DC)」에서 기렌의 도로스 HP를 1/10로 줄이면 이벤트가 발생합니다. 그 후 시나리오를 클리어하면 동료로 들어옵니다. 시나리오 클리어 후 쥬드들의 액시즈 탐험을 허락하면 제75화 시작 시 「GP-02 사이사리스」를 입수하기도 합니다. 탐험을 허락하지 않고 75화에서 다시 쥬드로 「간다」를 선택하면 시나리오 클리어 후 「노이에 질」을 입수합니다. 노이에 질이 훨씬 낫나는 것은 누구나 아는 사실.

하만=칸

제33화 「재회의 생크킹덤」, 「하만의 그림자」에서 크와트로로 하만을 설득합니다.
제37화 「액시즈 공방」에서 크와트로로 하만을 다시 설득합니다. 제72화 「허구의 우상(DC)」에서 기렌과 키시리아를 물리친 후 크와트로로 설득하면 이 후 3화가 지나고 나서 사용할 수 있게 됩니다.

게스트 3인방(NPC)

제76화 「공포와 공황의 협간에(DC)」에서 게스트 3인방을 메키보스가 나올 때까지 살려두면 선택문이 나오는데 이때 「잠시 기다린다」를 선택하면 다음 시나리오인 제77화 「격진의 붉은 대지」에서 6턴에 등장합니다. 이때 「협력을 받아들인다」를 선택하면 같이 싸워줍니다.

● 비기

슈퍼 로봇대전은 슈퍼 액플대전으로 불리긴 하지만 비기가 많이 있는 게임은 아닙니다. 그나마 SFC용이었던 4차에만 비기라는 것이 존재합니다.

퀘스 발견

주인공이 리얼 로봇 계열일 경우 「마즈 커넥션」시나리오까지 진행시킵니다. 그리고 맵에서 왼쪽 위부터 오른쪽으로 8칸, 아래로 6칸 되는 부분에 아므로 레이를 이동시키면 퀘스가 말을 걸어오고 시나리오 종료 후 동료가 되어 줍니다. 더불어 아쿠트 도가도 입수하게 되지요.

숨겨진 요정과 오라 배틀러

「대장군 가루다의 비극」편 까지 진행시킵니다. 이번에는 맵 왼쪽 아래부터 오른 쪽으로 2칸, 위로 1칸 되는 지점에 쇼우의 유니트를 이동시킵니다. 그러면 요정 실키 마우와 이야기를 하게 되고 시나리오 종료 후 동료가 되어 줍니다. 더불어 서바인도 입수할 수 있죠.

요정을 간단하게 레벨 업

일단 요정이 2사람 이상 될 때까지 진행시킵니다. 인터미션 화면에서 요정을 파일럿에게서 떨어뜨려 유니트에 탑승시키지 않고 내버려둡니다. 다음 맵으로 가 시나리오를 종료하면 웬일인지 전투에서 얻은 모든 경험치가 내버려둔 요정에게 고스란히 모입니다. 2사람 이상의 요정을 내버려두면 경험치는 동등하게 분배됩니다. 일단 참 마우 한 명만 레벨을 많이 올려주면 게임 중반까지 무척이나 귀중한 정신 커맨드인 「기적」을 익힐 수도 있습니다. 단, 이 기술은 초기에 판매된 소프트에서만 가능합니다.

마사키의 레벨을 대폭 올린다

일단 「새로운 힘」이나 「인간폭탄의 공포」편까지 시나리오를 진행시킵니다. 그리고 맵 공략 중 아군의 응원군으로 마사키가 나타나면 일부러 전멸해 게임 오버를 만듭니다. 그런 후 다시 로드 해 시나리오를 재개하면 어째서인지 마사키의 레벨이 올라갑니다. 이것을 반복하면 반복할 수록 마사키의 레벨은 올라갑니다.

특별한 생일

주인공은 생일과 혈액형에 따라 쓸 수 있는 정신 커맨드가 바뀝니다. 아래의 표를 참고하시길.

생일	혈액형	정신 커맨드(습득 레벨)
1월 29일	B형	가속(1), 근성(3), 열혈(9), 힘조절(16) 번뜩임(20), 기적(39)
2월 9일	A형	탐색(1), 가속(8), 혼란(13), 은신(18), 재동(28), 기적(39)
3월 13일	B형	가속(1), 멸압(5), 열혈(20), 자폭(30), 기합(40), 기적(45)
4월 11일	O형	가속(1), 번뜩임(5), 행운(10), 기합(20), 열혈(20), 기적(35)
4월 29일	A형	자폭(1), 가석(5), 필중(40, 기합(42), 혼(45), 각성(48)
6월 25일	AB형	기합(1), 열혈(5), 집중(5), 속박(16), 혼(30), 각성(45)
8월 12일	A형	행운(1), 기합(1), 각성(20), 혼란(30), 기적(45), 혼(50)
9월 2일	O형	보금(25), 신뢰(25), 번뜩임(25), 은신(25), 혼란(25), 기적(25)
11월 11일	B형	열혈(1), 번뜩임(1), 가속(4), 행운(10), 자폭(12), 기적(25)
11월 16일	AB형	속박(1), 열혈(3), 번뜩임(5), 행운(8), 기합(17), 혼(37)

메탈기어 솔리드 (PS)

Q

메탈기어 솔리드 DISK 1에서 도널드가 죽고나서, 다시 나와 엘리베이터 옆방으로 가니, 이벤트가 진행되고 솔리드 스네이크가 고문당하는 것도 나오고, 그 다음 숨어서 병사가 들어와서 죽인 다음, 문 밖으로 나가고 옷을 갈아입은 다음 어디로 가고 어떻게 해야 할지 모르겠다. 2주째 막혔다. 제발 답변을~!!

경기도 광명시 광명 4동 한진 APT 107동 1004호 전현수

A

두서없이 시작된 질문이라서 도대체 뭐가 뭔지 잘 모르겠습니다만 아무튼 방한복까지 얻으신듯하군요. 우선 북쪽 동굴로 가기 위해서 통신동 A를 지나야합니다. 통신동을 빠져 나가는 문에 다다르면 오타콘이 문이 열리지 않을 거라며 통신동 B로 가라고 합니다. 그곳으로 가려면 옥상으로 올라가야하죠. 그리고 그곳에서 리퀴드 스네이크의 하인드 D와 결전을 벌인 후 로프를 이용해 통신동 B로 가야 합니다.

버추어 파이터 3tb

Q 버파 3tb에서 벽에 상대를 몰아붙인 후 약보×3에 도산붕추가 들어간다던데… 전 죽어도 안되네요. 자세한 위치와 방법을 가르쳐 주세요.

경기도 평택시 지산동 현대빌라 301호 조윤형

A 일단 공중에서 약보를 세 번 맞추려면 상대를 최대한 높이 띄워야겠죠? 거리에 따라 기술의 강도가 달라지는 약보의 특성상 최대한 밀착거리에서 첫 번째 약보를 카운터히트 시킵니다. 두 번째, 세 번째 약보를 맞춘 후 상대가 뒷통수를 벽에 부딪혀야 합니다. 벽에 부딪힌 후 주르륵 미끄러져 내려오는 자세에서 도산붕추가 콤보로 들어가기 때문이죠. 특별한 방법 없이 순서대로 입력해 주기만 하면 되므로 콤보 자체는 전혀 어려울 것이 없습니다. 하지만 정확한 거리조절이 매우 까다롭고 지형상의 영향을 크게 받아 실전에서 사용하기는 상당히 힘든 콤보지요. 아키라 스테이지에서 아오이 등 가벼운 캐릭터를 상대로 연습해보세요. 라운드 시작 위치에서 두 스텝 정도 뒤로 물러선 거리에서 첫 번째 약보를 밀착 카운터로 맞추면 될 것입니다. 벽에서 미끄러져 내려오는 상대를 가격할 수 있다는 도산붕추의 특성을 응용하면 여러가지 콤보를 개발할 수 있으니 많이 연구해보세요. 버파의 모든 캐릭터들이 그렇지만 아키라는 특히 피를 쏟는 노력과 뼈를 깎는 연습이 필요한 캐릭터라는 것을 명심하고 열심히 수련하세요~ 〈이상 Sanai Wolf와 버파 3 세계대회 우승자 신의욱군의 답변이었습니다〉

바이오 해저드 2 (PS)

Q 이건 게임과 약간 동떨어진 질문인지는 몰라도 분명히 게임 CD로 재생되었던 것이니 꼭… 꼭 답변해 주길 바랍니다. 제겐 사에라 액플이 있지요. 바이오 해저드 2를 넣고 CD-ROM 항목으로 가서 동영상을 좀 볼려고 했죠. 계속 기분 좋게 보고있는데, 제일 마지막에 굉장한게 나오더라고요. …눈을 감은 여자(눈만 클로즈 업된 상태)가 갑자기 확 뜨면서 이상한 부호가 보이더니 다시 눈을 감더라고요. 눈꺼풀 위로 글씨가 있더군요. 'INTERACTIVE'이게 뭡니까? 속시원한 대답 부탁드립니다(16초 플레이였음).

전남 고흥군 도양읍 용정리 1382 송요섭

A 그 동영상은 해외판 바이오 하자드에 등장하는 동영상입니다. 일본에서 발매된 바이오 하자드 게임 안에서는 볼 수 없는 동영상이죠. INTERACTIVE는 PC판 바이오 하자드를 유통시킨 회사이기도 합니다. 어째서인지는 모르지만 CD 데이터 안에는 동영상이 있었지요. 가끔 게임에 등장하지 않는 동영상이 있는 게임들이 종종 있습니다.

700-9077

파이널 판타지 8 (PS)

Q 알테마 웨폰을 못 죽이겠어요! 너무 어려워요. 격파법을 알려주세요. 이 녀석 때문에 벌써 3주일간 낑낑거립니다. 덕분에 아직 에덴은 한 번도 구경 못해봤고요….

서울시 은평구 불광 1동 8-60호 산성빌라 101호 최병용

이름 없는 왕의 묘는 어디에 있습니까? 아무리 찾아봐도 없습니다.

부산시 해운대구 좌동 경남 선경 APT 118-703 차건경

알렉산더를 마녀에게서 드로우 못했는데 다른 기회는 없나요?

대구시 북구 노원 1가 목원빌라 101동 101호 1258-2번지 원권



대변신이랄까?
경기도 시흥시 미산동 서강 APT B동 1303호/ 이효석

A ● **알테마 웨폰 죽이기!**

음… FF 8에서는 모든 보스에게 유효한 공격법 중 하나가 멜트를 이용한 공격입니다. 알테마 웨폰도 예외는 아니지요. 아마도 레벨이 상당히 높지 않고서는 알테마 웨폰에게 번번이 선수를 빼앗길테니 우선 전투속도를 최저로 만드시고, 파티 중 두 명 이상에게 전투시 선제공격 어빌리티를 장비합니다. 전투에 들어가면 곧바로 드로우하고 멜트를 건 후, 알테마 웨폰의 공격을 받으면 아마도 자동적으로 필살기를 쓸 수 있는 상태에 도달할 겁니다. 여기서 스콜이나 젤 등의 필살기 한, 두방이면 간단히 해결할 수 있죠. 만약 전투속도를 최저로 설정 안 하면 선제 공격 어빌리티를 장비해도 적이 먼저 공격합니다. 그리고 이 전투은 알테마의 공격을 한번 맞을 것을 각오한 작전이므로 전투 전에 전원 완전회복을 해두어야 합니다. 어차피 그라비샤 한 방이면 HP가 9999라도 필살기를 쓸 수 있는 상태가 됩니다.

● **이름 없는 왕의 묘**

위치는 데링시티의 북동쪽입니다. 맵을 보면 반도형의 길쭉하게 나온 지형이 있죠. 거리는 조금 멀지만 렌터 카를 이용해도 되니 염려마시길. 사실 이름 없는 왕의 무덤으로 가는 길에는 적과의 조우률이 낮습니다. 그냥 달려가셔도 무방할 겁니다. 그 이상한 지형에 가보면 작은 무덤같이 생긴 곳이 나옵니다. 그곳이 바로 목적지죠.

● **알렉산더는 한 번뿐!**

파이널 판타지의 게임 특성상 나중에 어떤 해결책이 나올지 모르지만 제가 알고 있는 한 알렉산더는 이데아에게서만 드로 가능합니다. 그 이외에는 얻을 수 있는 방법이 없으니 잊어먹지 않도록 주의하는 수밖에 없습니다.

테일즈 오브 판타지아(PS)

Q 테일즈 오브 판타지아 마지막 스테이지인 다오스의 성까지 어렵게 진행시켰습니다. 그런데 데리스 엠블렘이 하나도 없어서 문장을 통과하지 못하고 있습니다. 데리스 엠블렘을 얻는 법 좀 가르쳐 주세요. 이걸 몰라서 두 달째 클리어 못하고 있습니다. 크흑… 제발.

경기도 시흥시 미산동 서강 아파트 B동 1303호 이효석

A 데리스 엠블렘은 다오스의 성에서 지하 감옥까지 가는 도중에 5개를 얻을 수 있을텐데요? 얻지 못한 것은 조금 이상하군요. 뭐, 그렇다고 해도 금방 다시 얻을 수 있으니 염려마세요. 데리스 엠블렘이 필요한 곳은 강제 워프 지역이겠죠? 데리스 엠블렘이 있어야만 지하 감옥으로 강제 워프 안될 겁니다. 바로 이 워프 지점 근처를 잘 돌아다니다 보면 적들 중 「ROAMEYE」라고 하는 눈알 괴물이 등장합니다. 이 녀석을 쓰러뜨리면 데리스 엠블렘을 줍니다. 자주 주는 편이니까 금방 모을 수 있을 겁니다.

J리그 실황 위닝 일레븐 3 (PS)

Q 요즘 위닝 3에 푹 빠져 있습니다. 위닝 3에 숨겨진 기술이 있으면 가르쳐 주세요.

경남 김해시 어방동 577번지 화인 APT 204동 2406호 한대기

A 숨겨진 기술? 숨겨진 비기? 어느 쪽인지 알 수 없군요. 하지만 기술 쪽을 가르쳐 드린다면 게임의 재미가 반감될 것을 감안하여 비기 쪽을 가르쳐 드리도록 하겠습니다. 뭐, 그렇다해도 위닝 3에 특별한 비기는 없습니다. 일단 모드 셀렉트 화면에서 「EXHIBITION」이나, 「P.K」모드에 커서를 맞추고, 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, ○, ×를 입력하십시오. 그러면 팀 선택화면에 숨겨진 팀인 「FC 스프레모」가 추가됩니다.

실황 파워풀 프로야구(전 기종)

Q 실황 야구 석세스 모드에서 훈련 아이콘에 %가 표시되는데 무엇을 뜻하나요. 그리고 아타리가 뭔가요? 게임기? 회사이름?

강원도 홍천군 남면 화전 1리 161번지 최영신

A 그 % 표시는 그 훈련을 실행했을 때 부상을 입을 수 있는 확률을 나타낸 것입니다. 즉, 낮을수록 무사히 훈련을 마칠 수 있는 것이지요. 그런데 이 확률이라는 것이 정말 무시무시해서 5%만 넘어도 주의하지 않으면 안됩니다. 체력과 터프도를 올려 부상율을 항상 1%로 낮춘 후 연습에 임하세요. 그리고 아타리란 게임의 아버지로 불리우는 놀런 부쉬넬이 설립한 게임 회사의 이름이면서 동시에 그곳에서 발매된 게임기의 이름이기도합니다. 아타리 쇼크는 여전히 유명하지요. 현재로선 모두의 기억에서 서서히 잊혀져 가는 비운의 존재가 되었지요.

더 하우스 오브 더 데드 2 (DC)

Q DC용 HOD 2의 크레디트를 올리는 비기는 없나요? 라스트 스테이지까지 가보지 못했습니다. 어려워요. 제발 가르쳐주세요. 아직 한번도 엔딩 못 봤어요.

서울시 강남구 논현동 180-9호 윤정훈

A 우선 오리지널 모드를 플레이합니다. 오리지널 모드에서는 아케이드 판과 달리 게임 중에 얻은 여러가지 아이템을 사용할 수 있죠. 이 아이템들 중 무한 코인이 있습니다. 이것을 얻으면 크레디트는 무한이 되는 것이죠. 아이템은 길에서 상자를 부시거나 시민을 구조하면 얻을 수 있습니다. 무한 코인은 특히 마지막 전판 그러니까 1탄 보스였던 매지션이 등장하는 곳까지 다다르면 2스테이지 보스가 나타나는 곳이 있습니다. 그 녀석을 무찌르고 난 다음 좀 더 가다보면 트럭이 2대 있는데 좌측에 있는 트럭에서 높은 확률로 무한 코인이 등장합니다. 이 아이템을 얻은 후 게임이 오버되면 이후로 무한 크레티트가 생깁니다(코인을 얻고 나서 리셋하면 안됩니다). 만일 VMS에 저장하면 리셋을 하셔도 무방합니다.



DrM 모르는 질문 나오다!
서울시 관악구 신림본동 409-3호 16/2/ 전승관

초코보 레이싱, 미츠메테 나이트, 봉신영역 엘츠바유 (PS)

Q 초코보 레이싱에서 아야를 확실하게 고를 수 있는 방법을 가르쳐 주세요. 미츠메테 나이트 안에 등장하는 미니게임 퍼즐 나이트의 숨겨진 캐릭터 고르는 법과 봉신영역 엘츠바유 엑스트라 모드 중 3번째와 6번째 모드를 출현시키는 방법을 가르쳐 주세요.

대구 광역시 수성구 연호동 129-6 김준영



테리가 파워를 만났을때
수원시 권선구 평동 15-20 6/4 / 이정수

A 정말이지 많은 질문을 해주시는군요. 뭐, 여러 개를 한꺼번에 물어보지 말라는 규칙은 없으니 하나씩 대답해 보기로 합니다.

● **아야를 고르는 법**

모든 숨겨진 캐릭터는 스토리 모드를 클리어함으로서 등장합니다. 아야의 경우는 스토리 모드를 7번 클리어한 후 캐릭터 선택 화면에서 스콜에게 커서를 맞추고 L1+L2+○을 누르면 됩니다.

● **퍼즐 나이트 숨겨진 캐릭터**

제가 아는 한 고득점 클리어를 할수록 숨겨진 캐릭터가 나타나는 것으로 알고 있습니다.

● **엘츠바유 엑스트라 모드**

각 모드의 출현 조건을 모두 공개하기로 합니다.

출현조건	내용
스토리 모드를 클리어한다	「ENCYCLOPEDIA」로 클리어한 캐릭터의 데이터를 볼 수 있다 「GALLERY」로 설정자료를 볼 수 있다
1P 모드를 클리어한다	「NARRATOR」로 클리어한 캐릭터의 메시지를 들을 수 있다
스토리 모드를 3명 이상 클리어 한다	연습 스테이지로 플레이 할 수 있다 보스 캐릭터를 사용할 수 있다
모든 캐릭터로 모든 모드를 클리어한다	「CONGRATULATIONS」로 기념 영상을 볼 수 있다

언잼머 라미 (PS)

Q 언잼머 라미의 숨겨진 모드나 내용이 있으면 알려 주세요.

부산시 금정구 부곡 1동 시영 아파트 121-1210 김진호

A 언 잼머 라미는 스테이지를 클리어해 나가면서 클리어한 스테이지를 다시 플레이하면 여러가지 모드를 즐길 수 있습니다. 전체 스테이지를 클리어하면 스테이지 셀렉트 화면에 또 다른 다양한 모드가 출현하기도 하지요. 특별한 조건은 없고, 스테이지를 클리어 해나가면 자동적으로 생겨납니다.

● **라미 싱글 모드**

총 7 스테이지 구성. 라미 혼자서 연주하는 모드로 일반적인 스토리 모드입니다.

● **라미/우라미 협력 모드**

총 6 스테이지. 2P 캐릭터 우라미와 더블로 게임을 진행시킬 수 있습니다. 단, 우라미는 그다지 좋은 실력은 아니니 기대하진 마시길.

● **라미/우라미 대전 모드**

총 6 스테이지. 우라미와 대전을 벌이는 모드로 우라미의 레벨을 선택해 플레이 할 수 있습니다.

● **파라파 싱글 모드**

총 6 스테이지. 전편의 주인공이었던 파라파를 사용해 진행할 수 있는 모드로 라미로 게임을 클리어 한 다음에 플레이 할 수 있습니다. 이 모드에서도 역시 비주얼이 나오는 등 기본적인 진행은 같지만 라미와 모두 틀립니다.

● **라미/파라파 협력 모드**

총 6 스테이지. 라미를 택해서 파라파의 지원을 받으면서 진행하고, 음악은 각각의 곡에서 한 소절씩.

● **라미/파라파 대전 모드**

총 6 스테이지. 라미/우라미 대전 모드와 같은 방식.

이외에도 게임 중 COOL 이상의 판정인 FEVER를 받게 되면 또 다른 이벤트들이 벌어지니 한번 도전해 보시길 바랍니다.

에이스 컴뱃 3 (PS)

Q 안녕하십니까? 저는 PS 에이스 컴뱃을 하고 있습니다. 그런데 게임 파워 공략집을 보면서 최대한 빨리 적기를 격추시켜도 랭킹 D를 받았습니다. 어떻게 하면 랭킹 A를 받을 수 있나요? 꼭 좀 가르쳐 주세요.

전북 익산시 부송동 동아 APT 202동 503호

A 기본적인 조건은 최대한 빠른 시간 안에 적기를 모두 격추하는 것이 맞습니다. 하지만 결정적인 것이 있지요. 바로 적기를 모두 격추하는 탄 수가 적어야 한다는 겁니다. 아마도 미사일을 좀 많이 쓰시는 것이 아닌가 싶은데요. 적기 한대 당 1발씩! 이것이 가장 이상적인 조건일 겁니다.

쌤쌤 마당

이 코너는 독자들을 위한 코너입니다. 팔거나 구입하고 싶은 물건이 있으시면 게임파워 애독자 엽서를 이용하여 주시고, 애독자 엽서가 없으시면 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 보내 주셔도 좋습니다. 보내실 때에는 기종, 내용, 이름(ID), 주소, 전화번호(지역번호를 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 신상명세가 정확하지 않은 독자는 실어드리지 않습니다. 거래하실 때는 반드시 모든 내용을 사전에 확인하여 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요. 또 원하는 가격이 시세와 터무니없는 차이가 나거나 음란물을 거래하시려는 경우에도 실어드리지 않습니다.

보내실 주소: (121-160)
서울시 마포구 성수동 324-1
법경빌딩 5층
게임파워 쌤쌤마당 담당자앞
애독자 엽서 이외의 보내실 곳
PC통신 천리안, 하이텔
ID: GAMPPOWER
나우누리 - 네모네모
유니텔 - champg
FAX: 02-3142-6820

PlayStation 팔고

● PS 7500(개조, 구입 후 2개월) + 메모리카드 + 듀얼쇼크 2개 + CD 13장(인 더 존 99, 바이오 해저드 1·2, 사일런트 힐, 움 재머 라미, 사가 프론티어 2, 위닝 일레븐 3 파이널, 에이스 컴뱃 3, 무사시전, 초코보의 이상한 던전 2, 슈퍼로봇대전 F, 파이널 판타지 6·8)을 30만원에 팝니다.
홍대기/서울시 서초구 서초3동
HP: 016-392-3108

● PS 5000(개조) + 듀얼쇼크 + 패드 2개 + 메모리카드 + CD 50장(파이널 판타지 8, 디노 크라이시스, 에이스 컴뱃 3, 메탈기어, 사일런트 힐, 버스트 어 무브 2, 위닝 일레븐 3 파이널, 천주 인개선, 철권 3, 바이오 해저드 2, 오메가 부스트 등)을 26만원에 팝니다. 연락은 6시 이후에 해주세요.
무명씨/경기도 안양시 강안구 안양3동
TEL: 0343)469-0631

● PS 7000(개조) + 듀얼쇼크 + 패드 + 파이팅스틱 + 메모리카드 2개 + 변압기 + 액플 + CD 38장(파이널 판타지 5·8, 비트매니아 2nd MIX, 사일런트 힐, 버스트 어 무브 2, 바이오 해저드 1·2, KOF 97·98, 철권 2·3, 테일즈 오브 판타지아, 테일즈 오브 데스티니, 슈퍼 로봇대전 F 등)을 25만원에 드립니다. or DC + 기본세트 + GD 1장 + 5만원과 교환합니다.
정재훈/서울시 성북구 길음1동
BP: 015-8533-7631

● PS 7000(개조) + 듀얼쇼크 + 패드 + 15블럭·120블럭 메모리카드 + CD 30장을 28만원에 팔거나 CD 20장을 추가하여 33만원에 팝니다. 오후 5시 이후에 전화주세요.
이병도/서울시 종로구 동숭동
HP: 016-627-8901

● PS 7500(개조, 구입 후 4개월) + 듀얼쇼크 + 패드 + 메모리카드 + CD 10장(파이널 판타지 6·8, 테일즈 오브 판타지아, 철권 3, 사립 저스티스 학원, 에이스 컴뱃 3, 사일런트 힐, 천주 인개선, KOF 98, 사가 프론티어 2) + 에반게리온 양장 화보집 등을 23만원에 팔고자 합니다. 직거래를 원하며 전화주실 땐 친구라고 해주세요.
황진선/강원도 영월군 남면 연당리
TEL: 0373)372-4100

● PS 7500(개조, 구입 후 1개월) + 패드 2개 + 주변기기 + 메모리카드 + CD 9장(위닝 일레븐 3, 사일런트 힐, 무사시전, 피파 99, 버스트 어 무브 2, 사립 저스티스 학원, 파이널 판타지 8 데모, 에어가이츠 데모, 포켓 파이터, 썬더 포스)을 29만원에 팝니다. 친구라고 해주시고 이름을 밝혀주세요.
배주환/충남 공주시 반포면 공암리 길만동
TEL: 0416)857-4189



PlayStation 쌤쌤

● PS 5500 + CD 약 30장 + 메모리카드 2개 + 액플 + 스틱을 20만원에 팔거나 DC + 기본세트 + 스틱 + VMS + GD 2~3장 + 5만원과 바꿉니다. 연락은 일요일 7시~9시 사이에 해주세요.
윤정현/경남 거제시 신현읍 고현리
TEL: 0558)632-0483

● PS 7000(개조, 구입 후 3개월) + 듀얼쇼크 + 메모리카드 2개 + 스틱 + 액플 사에라 한글판 + CD 최신판 포함 30여장을 20만원에 팝니다. 연락은 오후 4시~6시 30분, 9시~10시 사이에 가능하고 친구라고 해주세요.
김상구/대구광역시 북구 목련2동
TEL: 053)955-6406

● PS용 포켓스테이션(구입 후 1개월 이내, 크리스탈)을 4만 5천원에 팝니다. 연락은 5시~9시 사이에 해주시고 없으면 친구라고 해주시고 연락처 남겨주세요. 가격절충 가능합니다.
진선경/경기도 남양주시 도농동
TEL: 0346)563-7367

● PS용 무비카드를 3만~4만원에 삽니다.
임정혁/인천광역시 남구 숭의2동
HP: 016-309-5324

● PS 5500 + 듀얼쇼크 + 패드 + 호리스틱 정품 + 메모리카드 2개 + CD 20장(파이널 판타지 8, 그랜디아, 로봇대전 컴플리트 박스·F, 스타오션, 사립 저스티스 학원, 무사시전, 레가이어 전설, 바람의 검심, R4, 철권 3, 위닝 일레븐 파이널, 버스트 어 무브 2, 스파 제로 3, KOF 98, 캡콤 제너레이션, 실황 야구 98, 철권 2) 등과 액플을 DC용 GD 7장(98년 작품은 제외, 단 VF 3tb는 예외)과 교환합니다. GD가 더 있거나 주변기기, 신품 GD(플레임 글라이드, 클라이맥스 랜더즈) 등이 있으면 돈을 더 드립니다. 연락은 오후 12~6시를 제외한 아무 때나 해주시고 친구라고 해주세요.
구정우/강원도 홍천군 남면
TEL: 0366)432-3665

● PS 7000 + 메모리카드 + 듀얼쇼크 + CD 3장 + 미니 컬러TV + 1~2만원을 DC 기본세트와 교환합니다. 그리고 원하시면 클램프의 X 애니메이션 CD(극장판)도 드립니다. 오후 5~7시 사이에 연락주시고 친구라고 해주세요.
강민구/경기도 김포시 감정동
TEL:0341)983-6932

● PS 7000(구입 후 1개월) + CD 30여장 + 메모리카드를 24~25만원에 팔거나 DC + VMS + GD 1개와 교환합니다. 연락은 오후 6시~8시 사이에 해주세요.
이우열/광주광역시 광산구 월곡1동
TEL: 062)952-0070

● PS 5500 + 기본세트 + 주변기기 + CD를 DC + 패드 + VMS + VF 3tb와 교환합니다. 친구라고 해주세요.
최경국/서울시 광진구 구의2동
TEL: 02)447-7910

Sega saturn & Dreamcast 사고

● DC용 세가 랠리 2를 2만원에 삽니다.
윤정훈/서울시 강남구 논현동
TEL: 02)547-0677

● SS용 무비카드를 3만원에 삽니다. 연락은 밤 11시 이후에 해주세요.
권오재/충남 천안시 성정동
TEL: 0417)573-6503



Sega saturn & Dreamcast 쌤쌤

● SS(화이트, 개조, 구입 후 4개월) + 패드 3개 + CD 12장 + 파워메모리 + 액플 + 추가금을 PS 5500이상 + 패드 + 메모리카드 + CD와 교환을 원합니다. 연락은 일요일 오전 9시~12시 사이에 해주세요. 친구라고 해주세요.
안정근/서울시 종로구 청운동 81-1
TEL: 02)722-7668

Sega saturn & Dreamcast 팔고

● DC + 패드 + AV선 + VMS + 드림 패스포트 + 진동팩을 30만원에 팝니다.
장동권/강원도 강릉시 성산면 금산2리
BP: 015-8206-2917

● SS용 파이팅 터보스틱 + CD 5장(나이츠 동계 한정판, 솔 디바이드, 팬저 드라군 2 등)을 만 5천원에 팝니다. 번호 뒤에 55라고 찍어 주세요.
김재민/서울시 강동구 길2동
BP: 015-7716-2577

사고

● 만화책 슬램덩크 1~31권 까지 2만원에 삽니다. 애니메이션 테이프 오! 나의 여신님(극장판), 동급생 2(극장판), 슬램덩크(극장판), 아키라, 기동전함 나데시코(극장판), 토토로, 원령공주, 건담시리즈를 개당 5천~6천원에 삽니다. 전화할 때 용민이 친구라고 해 주세요.
무명씨/울산광역시 북구 화봉동
TEL: 052)287-6519

● 네오지오 CD를 개당 만원씩에 구입하고 싶습니다(메탈 슬러그 2, KOF 98 제외). 또 네오지오 본체를 4~5만원 선으로 삽니다. 팩을 덤으로 주시면 감사하겠습니다. 다른 기역도 거래 가능하고 전화는 4시~사이에 해주세요. 삐삐에 남기실 때는 끝에 68을 남겨주세요.
김정완/서울시 도봉구 방학2동
TEL: 02)3493-4468
BP: 015)8441-4468

● 구입 후 2개월 미만의 상태 양호한 무비카드를 2만 5천원에 삽니다.
이준형/경기도 광명시 하안3동
BP: 012-1838-7776

● N64용 팩 실황 월드사커 프랑스 월드컵 98, 젤다의 전설 64를 3~4만원에 삽니다. 연락은 4시 30분에서~6시 30분 사이에 해주세요.
정태훈/광주광역시 동구 산수3동
TEL: 062)266-3560

● N64와 기본세트를 5만원에 삽니다.
이범환/서울시 서대문구 북가좌1동
BP: 015-8518-0385

● N64 + 패드 + 팩 1개를 5~8만원에 삽니다. N64용 팩은 5천~만원에 사고, GBC용 팩을 5천원에, 네오지오 포켓을 3만원에 삽니다. 연락은 5시 30분에서 7시 사이에 해주세요.
강영하/충남 서천군 서면 월두리
TEL: 0459)952-2512

● 비트매니아 포켓2를 2만 5천원에 삽니다. 연락은 오후 5시~6시 사이에 해주세요.
박연우/서울시 종로구 평창동
TEL: 379-4636

● 메가 CD(원더메가) + 기본세트를 5만원에 삽니다. 상태 양호해야 합니다.
박두범/서울시 관악구 봉천1동
BP: 015-7763-9479

● 비트매니아 콘트롤러를 3만~3만 5천원에 삽니다. 또 GBC용 팩(드래곤 퀘스트 몬스터즈, 비트매니아, 파워프로군 포켓, 젤다의 전설)을 개당 5천~7천원에 삽니다. 연락은 오후 6시 이후에 해주세요.
옥봉경/부산광역시 부산진구 개금2동
TEL: 051)896-3109

● PS용 듀얼쇼크를 만원에 삽니다. 연락은 오후 6시~8시 사이에 해주세요.
문복남/서울시 영등포구 신길6동
TEL: 02)846-6129

● 메가드라이브 + 무선패드 + 신창세기 라그나센티를 3만원에 삽니다. 팩은 정품이어야 하고 매뉴얼이 있어야 합니다. 오후 7시 이후에 연락해 주세요.
최영신/강원도 홍천군 남면 화전1리
TEL: 0366)430-9422

팔고

● 애니메이션 테이프(토토로, 천공의 성 라퓨타, 바람계곡의 나우시카, 추억의 방울방울, 원령공주, 귀를 기울이면, 폼포코, 아키라, 파이브 스타 스토리, 총몽, 은하영웅전설, 바람의 검심, 수병위인풍첩, 공각기동대, 퍼팩트 블루, 마크로스 플러스, 진공작왕, 클램프의 X, 에반게리온, 건담 0083, 역습의 사아, 건담 F-91, 윙건담, 08소대, 붉은 돼지)를 편당 5천원에 팝니다. 자막있고 모두 극장판 입니다. 자동응답기에 연락처를 남겨주시고 5시 이후에는 직접통화가 가능합니다.
모준수/서울시 성동구 금호동
TEL: 02)2291-1701

● PS용 무비카드 + 애니메이션 VCD 13장(에반게리온 극장판, 엔드 오브 에바, 원령공주, 공각기동대, 동급생 2, 체포하겠다)를 10만원에 팝니다. 가격은 절충가능.
김건우/경기도 성남시 분당구 수내동
TEL: 0342)714-5482

● N64용 팩 초공간 프로야구 킹(구입 후 4개월)을 만5천원에 팝니다.
장요한/대구광역시 북구 매천1동
HP: 011-829-6402

쌤쌤

● N64 + 패드 + 메모리 팩 + 인터내셔널 월드리그 사커 3 + 에어로 게이지 + 만원을 PS 5500~7500 + 패드 + 메모리팩과 교환을 하고 싶습니다. 7시 이후로 전화하시고 친구라고 해 주세요.
김준/서울시 강북구 번3동
TEL: 02)981-5648

● 애니메이션 테이프(원령공주, 나우시카, 혼돈, 폼포코, F91, 파이브 스타 스토리, 동경바빌론 1·2, 오 나의 여신님 1·2, 에반게리온 1~6 결전의날) 등 20개를 개당 4000원에 팔고 다 사실 경우 7만원에 드립니다. 그리고 SS(화이트) + 기본세트 + CD 1장을 GBC + 팩 2개 + 추가금 2만원과 교환합니다. 그리고 N64 + 진동팩 + 마리오 64 + 젤다 64를 17만원에 팔거나 DC GD 4~5장 정도나 주변기기로 교환합니다. 연락은 오후 12~6시를 제외한 아무 때나 가능하고 연락하실 때 친구라고 해주세요.
구정우/강원도 홍천군 남면 양덕원
TEL: 0366)432-3665

● 애니메이션 테이프(원령공주, 붉은 돼지, 바람계곡의 나우시카, 윙건담, 라퓨타, 폼포코, 귀를 기울이면, 역습의 사아, F-91, 0083, 마크로스 플러스, 08소대, 공각기동대, 바람의 검심, 클램프의 X, 아키라, 진공작왕, 에반게리온, 은하영웅전설, 파이브 스타 스토리, 퍼팩트 블루, 수병위인풍첩, 총몽, 사이버 포뮬러 제로, 건버스터, 토토로)를 개당 5천원에 팝니다. 연락은 4시~8시 사이에 해주시고 친구라고 해주세요.
조동선/서울시 강북구 미아동
TEL: 02)989-4721

● N64(구입 후 3개월) + 젤다 + 메모리카드를 10만원에 팝니다.
이우진/서울시 중랑구 중화1동
HP: 011-9744-5041

● 비트매니아 콘트롤러 DJ MAN(구입 후 1개월)을 3만 5천원~4만원에 팝니다.
구본환/부산광역시 사하구 장림1동
BP: 015-5978-0310

● N64 + 패드 + 젤다의 전설 64 + 튜록을 13만원에 팝니다. 연락은 오전 11시~오후 11시 사이에 해주세요.
이동규/부산광역시 남구 용호동
HP: 018-564-6698

● 포켓 스테이션 + 포켓 비트매니아 2를 7만원에 팔거나 GBC + 팩과 교환합니다. 모두 상태 양호합니다.
김희준/경기도 성남시 분당구 구미동
HP: 017-277-6238

● GB포켓(블랙) + 을 2만 5천원에 팔거나 PS용 듀얼쇼크와 교환합니다.
이경진/서울시 강북구 수유3동
E_mail: moggozy@hanmail.net

● GBC(구입 후 1개월) + 합팩20(젤다, 드퀘 있음)을 PS 7500이나 네오지오 포켓 컬러와 교환을 원합니다.
이충호/서울시 용산구 청파1가
HP: 017-260-8944

● N64용 슈퍼마리오 64를 포켓 몬스타디움 2와 교환을 원합니다.
안병철/서울시 종로구 부암동
TEL: 02)395-3839

실속 장터,
전화 쌤쌤마당
이용하려면?
(02)700-9077
을 누르세요.
벌써 많은 친구들이
기다리고 있습니다.

ART GALLERY

비가 주룩주룩 내리는군요. 장마라고 하지만 한동안 비가 오지 않아서 실감을 못했습니다.
한동안 푹푹 찌던 날씨 탓에 짜증도 많이 났지만 저에게 있어서 장마비처럼 느껴지는 건 역시 여러분들의 수많은 응모작들!
작품 보내주신 독자 여러분께 감사드리며 그 보답의 의미에서 이번 달부터 아트 해부실에는 본격적인 실전 연습이 들어갑니다.
자세한 것은 뒤쪽 아트 해부실을 보아주시기 바랍니다.

장원: 2000 | 준장원: 1000 | 준준장원: 700(2명) | 입선작: 500

장원



◀ 랄프의 최후

박경배/광주시 남구 월산 5동 라인 아파트 101동 1004호

오우! 「파워 데뷔 1주년 축하드립니다」, 「파원 데뷔」…. 편지에 오자가 있던 것은 이번이 처음이라서 '과연 데뷔 1주년이라서 뭔가 다르군.' …이란 생각을 했습니다. 음, 랄프의 최후, 하이데른의 저런 모습을 보고 웃어버린 랄프는 이제 곧 지옥의 뺑뺑이를 당하겠군요. 훗, 레오나 넘 귀여워요. 수준급 작품인데요. 그나저나 역시 미즈키는 어려운건가? 모두들 회피하고만 있으니. 아! 그리고, 이 작품이요, 테두리만이 아니라 중앙에 원모양으로 톤을 붙였으면 더 좋을 뻔했어요. 마치 순간 포착 사진 같은 느낌도 괜찮지 않나요? 데뷔 1주년 대작을 기대하기도 했지만 이 작품도 시원시원한 느낌이 있어서 좋았습니다. 무엇보다도 경배님이 그리면서 즐거웠다는 말이 가장 기쁘군요. 알게 모르게 경쟁심이 붙어서 마치 아트 갤러리라는 족쇄를 단 것처럼 그림을 그린다면 저도 슬픕니다. 앞으로도 「그리고 싶은」작품 많이 보내주시길 바랍니다.

준장원



◀ ……

김강산/광주시 북구 문흥동 대주 아파트 103-802

자벨? …이라고 생각했습니다. 저도 잘 모르는 사이에 사무라이 캐릭터들로 가득찬 아트 갤러리에 신선한 좀비 한 마리가 도착했군요. 손에 들고 있는 것은 기타…가 아니고 도끼인가요? 사무라이 캐릭터를 많이 보내주셔서 "이거 혹시 바사란가?" 하고 생각하기도 했습니다. 음, 미즈키 님이 그렇게 어렵나? 역시 설정자료가 별로 없어서…, 경배님도 포기하셨다고 하고… 내가 그려볼 수밖에 없는 건가? 그러고 보니 모든 분들이 제 그림을 보고 싶어 하시는군요. 이런… 위기인걸. 제가 독자의 신분으로 돌아가 아트 갤러리에 응모하는 때가 오면 미즈키를 그려보도록 하죠. 음… 그럴 날이 얼마 안 남았군요. 전 수채일 때는 수채 색연필, 마카와 포스터에는 펜을, 스케치에는 연필을(B4) 씁니다. 붓과 파스텔은 많이 쓰는 편이 아니지요. 면만으로 그림을 그린다? 수채에 강하신 강산님에겐 어울릴 겁니다. 이번 작품에도 부분적으로 보이는군요. 하지만 외곽선이 강렬해서 그런 부분들이 죽어버렸습니다. 그리고 동영상말인데요… 전 FF쪽에 점수를 주고 싶군요. FF의 동영상은 2D와 3D 양쪽의 특성을 다 가지니까요. 스타는 복잡하게만 보일 뿐.

p·s 너무 경쟁심을 가지지 마세요. 등수가 그리 중요한 것은 아니잖아요. 자존심 문제라는 것은 좀 이해가 갑니다만….

준준장원

▶ 칫, 리비르는 아직인가?!



이용기/전남 목포시 석현동 775-7

아마노 요시타카를 좋아하는 줄은 몰랐습니다. 그 몽환적인 분위기를 좋아하시나보죠? 이번 작품은 정말 대단하군요. 광선의 광원에서 비춰지는 오렌지색 빛이 화면 전체를 환상적인 분위기로 이끌어내고 있습니다. 제목을 지어달라고 하셨죠? 이건 어떤가요? 무슨뜻이냐고요? 아, 이건 제가 구상하고 있는 시나리오를 기반으로 지은 겁니다. 주인공 하이로가 적이자, 라이벌이자, 연인에 가까운 「에트위 리비르」의 도움을 기다리면서 소리치는 장면에 오버 랩 해서 지은 겁니다. 가운데 머신은 「키케닉」과 고대 과학의 힘으로 만들어진 대형 2족 살상병기, 뒤쪽에 날아다니고 있는 검사는 주인공 하이로가 예전에 자신의 손으로 죽인 신관의 아들로 「기즈믹」을 검에 담아 사용할 수 있는 세계 유일의 기즈믹 검사죠. 그에게 기즈믹을 가르친 것은 기즈믹 마스터로 불리우는 하이로의 부인 나키미세어 에토 커슈텔. 무슨 말인지 전혀 모르시겠죠? 당연합니다. 제 시나리오에만 나오는 용어들이니까요. 용기님의 글을 읽고 판타지 소설을 써볼까 하는 생각을 했습니다.



◀ ……

강태욱/경남 마산시 합포구 완월동 218-1

호오 호오! 이것은 판화! 학교 미술 시간에 이런 것을 제작했군요. 요즘은 작품 주제가 자유로운가 보죠? 잘된 것은 제출, 두 번째는 이곳에…. 잘된 것을 보고 싶군요. 두 번째가 이 정도라면, 보내는데 의의가 있다고 생각해 주시니 감사합니다. 사실 이곳에는 점수를 따기 위해 응모하는 사람이 많아서. 하지만 그런 분들은 대부분 뽑히지 않는다는…. 11203이란 번호까지 확실히 찍힌 실전 작품이군요. 전 판화시간에 성공한 적이 단 한번도 없었지요. 왠지 잘 안 파졌던 것도 사실이지만 진짜 그리고 싶었던 것을 그리지 못한 것이 결정적인 요인으로 분석됩니다. 그래서 한편으로 부럽기도 하군요. 색다른 느낌! 색다른 작품! 기발한 아이디어!(이건 좀 아닌가?) 좋습니다! 준준장원에 낙찰!

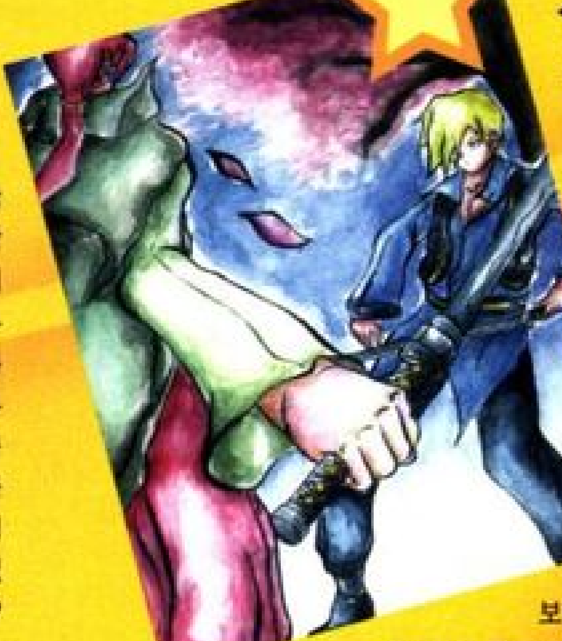
입선작들



◀ 다음호를 기대하세요

전승권/서울시 관악구 신림본동 409-3호 16/2

훌륭합니다. 도대체 무엇이, 어떻게 훌륭한 것인지는 저도 잘 모르겠습니다. 하지만 이 작품을 보는 순간 약 2분간 눈을 뗄 수 없었습니다. 이, 이런 황폐한 그림이 있나! 배경은 별로 문제 삼지 않겠습니다. 하지만 인물만은 도저히…! 어떻게 하면 이렇게 삭막한 캐릭터가 만들어질 수 있는 겁니까? 멍한 눈, 굳게 다문 입술, 뭔가 불만이 있는 듯한 볼과 조금은 구리빛이 감도는 피부색이 너무나도 기막힌 조화를 이루고 있습니다. 앉아있는 자세도 웬지 부자연스럽고, 이건 아무리 봐도 정신병…. 아무튼 훌륭합니다. 신선한 충격! 다음 호에는 수채화 작품을 보내 주신다니 기대가 큽니다. 그리고 전 제 정체를 알아맞추었다고 해서 어떤 대가를 드린다고 한 적이 없습니다. 남아일언중천금이라지만 전 남자가 아니니 상관없습니다. …………(구구리: 이렇게까지 해야 되는거야? 천년: 이 답변만 해주세요. 구구리: 그냥 문화 상품권 1장 주지 그래? 천년: 자꾸 큰소리로 말하면… 와앗!) …… 아…아하하… 네…알겠습니다. 제가 기념으로 문화 상품권을 1장 보내드리지요. 후훗. …5000원….



◀ ……

곽병재/대구시 동구 지묘동 360번지 태왕그린 힐즈 104동 401호

으~음. 아트 해부실을 착실히 읽어보시는 분인 것 같군요. 작품이…. 아! 페인터를 구하셨다니 축하드립니다! 페인터의 강점은 말씀하신대로 다양한 브러쉬 기능에 있죠. 부수적인 기능은 포토 샵이 좀 더 다양하지만 역시 페인터 쪽이 그림을 그리는데에는 어울리는 것 같아요. 타블렛은 있으신가요? 아니면 S·R님처럼 마우스 노가다로? 암튼 다음 번에는 페인터 작품이 도착할 것이라 믿고 있습니다. 음. 공평성에 관한 부분에 있어서는 솔직히 반성하고 있습니다. 하지만 역시 수준 높은 작품이나 자신이 좋아하는 것이 그려진 작품을 보면 어쩔 수가 없어요. 역시 담당자로서 수행의 부족인가? 응모자로 돌아가야 할 것 같군요. 제 게임관을 물어보셨죠? 파워 나침반에 잘 나와 있을테니 참조하세요. 물론 그 외에도 통달하고 있는 장르가 있습니다만, 함부로 발설하진 못하겠군요. 특별히 좋아하는 게임이라면 옛날 고전작품들을 좋아하죠. 탈옥이라든가, 뉴질랜드 스토리라든가(훗. 3분 클리어의 전설을 남기기도…), 공리금단이라든가, 은하영웅전이나 쉐도우 댄서 등 이루 말할 수 없을 정도죠.



◀ 무상즉참(無想卽斬)

김창욱/경남 마산시 합포구 교방동 383-10번지 신정주택 102호

오! 15일 저녁에 세이프 됐습니다. 훗. 우편물을 뒤져보지 않았다면 아마도 실리지 못했을 겁니다. 제목은 무상즉참으로 지어 봤습니다. 아무 생각 없이 마구 검을 휘두른다는 것이지요. 사람을 죽이는 것에 대해 죄악감이나 흥분, 쾌감, 두려움 따위는 일절 느끼지 않고, 마치 밥이 놓여지면 자연스레 숟가락을 드는 것처럼, 혹은 생각지도 않고 그냥 숨을 쉬는 것처럼 앞에 벨만한 대상이 있으면 그냥 무심결에 베어버리는 것이지요. 겐쥬로에게 어울리는 모습이라고 생각되는 않지만 작품에는 웬지 어울리는 것 같아서…. 음. 수묵화와 비슷한 느낌이 나도록 유도하신 것이라 생각되는데요. 선이 너무 많군요. 겐쥬로는 그렇다쳐도 쓰러진 행인들은 좀…. 그냥 알아볼 수 없게 굵은 붓으로 지져놓았으면 더 낳을 뻔 했네요. 너무 선이 많아서 조잡해 보이는 감이 없지 않습니다. 배경의 대나무들은 아주 멋집니다. 청소년에게 유해할지도 모른다고 말하셨지만 뭐, 이 정도는 봐 드리지요. 피가 빨간색이 아니니까요. 후훗!.



◀ ……

김도헌/부산시 동래구 명륜 2동 702-47 19통 1반 삼창맨션 213호

아트 갤러리의 벽은 높지 않습니다. 제가 마음만 먹으면 얼마든지 벽을 허물 수 있습니다. 그러니 주저하지 마시고 보내주시길. 음. 이것은! 매우 마음에 드는 채색! 상큼 그 자체인 리나 임버스! 옷 주름이 조금 이상한 부분도 있지만(벨트 아랫부분… 그러니까 허벅지 사이의 그…) 대체적으로는 아주 좋은 모방작입니다. 과연 책으로는 어떤 색깔로 표현될지 궁금하군요. 색연필의 그 투명한 색채가 잘 나타나야 할텐데. 아트 갤러리에 처음 보내는 작품이 뽑히는 걸 보면 역시 벽이 높지 않죠?



◀ 꼬마 철권

ƒ» ·S·R/경북 포항시 남구 오천읍 세계 5리 855-27

오! 약속대로 철권 SD버전이군요. 모두 마우스로 그렸다니 놀라울 따름입니다. 음, 프로그램은 뭘 쓰시나요? 알고 싶어요. 포토 샵을 쓰시나? 사연을 읽어보고 놀란 점이 한두가지가 아닙니다. 정말 노력가시군요. 그리고 그만큼의 성과를 올리셨구요. 깔끔하다는 것 하나만으로도 그렇게 그림이 달라진다는 것은 정말 놀라울 따름입니다. 물론 원화가 밑바탕 되어야 하는 것이지만요. 같이 보내주신 선물도 잘 받았습니다. 그 중 하나는 아트 갤러리의 대문을 장식했죠. 스캔한 작품이 아니라서 원작을 가장 잘 살린 작품이 되었습니다. 얼굴 대칭에 대해서는 제가 어림짐작으로 한 말이니 너무 신경쓰지 마세요. 그래도 한 번 양쪽 눈이 다 나온 작품을 보고 싶긴 합니다. 대칭과 선물을 실어보려다가 역시 꼬마 철권을 싣게 되었습니다.



◀ 미즈키 더 이상 나코짱을 괴롭히지 마!

김동오/강원도 춘천시 효자 1동 463-88번지 7통 1반

제목에만 미즈키가 들어 있군요. 미즈키를 그리기 어렵다는 사람이 왜 이리도 많은지…. 2장 모두 싣기에는 무리가 있는지라 1장만 실어봅니다. 그나마 제목에 미즈키님의 이름이라도 나와있으니 이 작품을 골랐습니다. 훗. 미즈키가 언제 나코루루를 괴롭혔다는거죠? 세계정복이라는 아름다운 그녀의 야망 앞에 홀로 맞서겠다며 제멋대로 뛰어들어 죽은 것이 나코루루 아닌가요? 나코루루 덕분에 그 이후의 사무라이 시리즈는 등장하지 않고 외전만 나옵니다. 세계를 정복하겠다는 프로 정신에 입각한 그녀 앞에 수많은 남자들이 나코루루의 원수를 갚겠다며 덤벼들고, 그녀는 애완견이 보호해 주어야 하는 연약한 몸을 이끌고 거친 남자들과 홀로 맞서 싸웁니다. 사무라이의 캐릭터들이여! 미즈키를 괴롭히지 마라! 그녀는 잘못이 없단 말이야! 나코는 제멋대로 죽은 거라고! … 훗. 아시겠죠?



▶ ……

유동철/서울시 성동구 용답동 14-7

음, 바쁜 시험기간 중에 힘들게 보내주신 작품이군요. …그래서 그런지 모방작이지만 동철님(음… 김동철 님과 헷갈리는군요)의 실력이 나타나지 않은 것 같습니다. 달만은 아주 은은 하게 표현되었네요. 사연에는 온통 질문 투성이군요. 하나씩 답해 보겠습니다. 우선 경배님의 파스텔은 명암에 따라 강약을 맞춰 문지른 다음, 새끼 손가락으로 수십 번씩 문질러 준다고 합니다. 힘을 많이 넣지 말고 살짝. 파스텔을 아무리 진하게 칠해도 뭉쳐지지 않고 그라데이션 같은 효과가 나는 것 같습니다. 다음, 제 그림은 조만간 공개되겠죠? 독자의 신분으로 돌아가면…(걱정이군). 아트 해부실은 조금씩 실전 테크닉편으로 바뀔 겁니다. 기대하시길. 마커가 부족할 땐 파스텔과 섞어 쓰는 것이 좋죠. 색이 가장 진한 부분만 마커로 칠하고 그 주위는 파스텔로 처리하면 나름대로 멋진 작품을 만들 수 있습니다. 마지막으로 강산님은 아트 보드지(하드 보드지라도)에 그려보내십니다. 하지만 수채일 때 어울리는 재료이니 굳이 따라하실 필요는 없겠지요?



◀ 제발 하즈키를…

김동철/강원도 춘천시 후평 3동 현대 3차 아파트 301동 105호

오! 정말 오랜만이군요. 성적이 오르지 않으셨다니 유감이군요. 뭐, 제가 유감이라고 해서 뭐가 달라지는 것은 아니지만 그래도 위로의 뜻을 담은 말이라고 이해해 주시고 다음 번에 더 힘내세요. 자, 그럼 작품을 봅시다. 음, 동철님의 마카 테크닉이야 뭐 나무랄데 없다고 전부터 누차 말씀 드렸으니 그렇다 쳐도 역시 뒤쪽의 소게츠는 좀…, 짜증이 나셨다더니 소게츠까지 그리기는 귀찮으셨나요? 카자마의 손도 좀 어색하군요. 하지만 이런 것을 모두 떠나서 펜던트(?) 안의 하즈키의 모습이 가장 큰 문제입니다. 책으로는 잘 모르겠지만 하즈키는 저렇게 성숙한 모습의 여인네가 아니잖아욧! 귀여운 하즈키의 이미지에 막대한 손상이…. 응? 어라? 편지지에 그린 나코루루가 훨씬 귀여운데. 뭐, 뭐지! 차라리 이걸 실을까?! …하고 여러 고민을 하던 끝에 "그래도 동철님의 실력은 여전히 대단해"라는 결론에 도달했습니다.

8컷 만화



▲ PCS 116

JUN/서울시 마포구 토정동 3-59

훗, 정신상태의 혼란이라구요? 천만의 말씀! 그 정도는 조금도 부럽지 않습니다! 크워어어어!! 안 부러워! 안 부럽다고오오오~! 계몽작품의 마지막 시리즈도 같이 보내주셨지만 8컷 만화 쪽이 더 재미있을 것 같아서 뺐습니다. 페널티와 감점제도라는 것은 무책임 정보라고 말씀 드렸는데요. 즉, 사실일 수도 있고, 거짓일 수도 있습니다. 만일 적용이 된다면 JUN군은 후후훗. 본명도 이미 알려졌으니 상품을 타게 되면 더 위태롭게 되지 않을까요? 이번엔 국찐이 빵이나 수박맛 바 정도로 끝나지 않을텐데… 후후후훗. 뭐 그건 그때 가서 알 일이죠. 이제 계몽 시리즈도 끝났고, 다음엔 무엇을 그려보내 주실거죠? 자못 기대가 큽니다. 혹시 SM 시리즈라던가, 금단의 사랑 시리즈 등의 기획은 없나요?

▶ ……

류영근/광주 공역시 동구 계림 3동 520-2번지



류영근, 광주 만화 학원 수강생, 광주 기계 공고 2학년, 취미는 그림 그리기, 좋아하는 캐릭터는 야마자키 류지. 이런 프로필로 자신을 소개하는 한 청년의 사부를 찾습니다. 영근님, 도대체 사부가 누구죠? 아트인들 중, 광주 지역분들을 꼽아보면 대충 추려지긴 합니다만 확신을 기하기 위해서 드리는 질문입니다. 흐음~ 궁금하군요. 자, 그럼 원하시는대로 작품을 제가 멋대로 한번 평가해 보죠. 실력도 안 되는 주제에 다른 사람 작품을 평가한다고 비웃으시면 곤란합니다. 일단 종이를 바꾸세요. 펜과 마커를 중심으로 그리시려면 차라리 A4 용지에 그리시는 것이 낫습니다. 적어도 이런 종이로는 깨끗한 선을 기대할 수 없습니다. 번지고 울퉁불퉁…. 다음은 마커, 초보단계라고 하시니 좀 더 능숙해지시면 차츰 나아지겠지만 역시 종이 탓인지 마커로 나타낼 수 있는 특유의 발색과 선명함 등이 보이지 않습니다. 구도나 동세감에 있어서는 좀 마음에 드네요. 나머지는 원화의 문제인데요. 인체 뎃생을 더 많이 하셔야겠군요. 물론 얼굴이나 복장 등, 아직 더 많은 연습을 하셔야 됩니다. 결정적으로 자신만의 스타일이 아직 정해지지 않은 상태라서 여기저기서 끼워 맞춘듯한 느낌도 듭니다. 선결과제는 첫째, 자신만의 원화 스타일을 굳힌다. 둘째, A4 용지에 마커로 연습한다. 이상입니다~♬.

● 한마디 하자면…

한 마디 하자면…

마지막 아트 갤러리를 장식하고 나니 뭔가 힘이 빠지는 듯한 느낌입니다. 제가 가장 애착을 가지고 이끌어나갔던 코너였으니 당연하겠지요. 음, 무슨 날벼락 같은 소리냐고 놀라시는 분들도 계시겠지만 만남이 있으면 이별도 있는 법입니다. 그냥 조용히 물러나려고 했지만 이 자리를 빌어 몇 마디 적어봅니다. 처음 이 코너를 맡았을 때, 정말 많은 고민을 했었지요. 전임이었던 McWILD님 덕분에 뽑히는 사람만 뽑히는 코너가 되어버려서 응모자도 매우 적었기 때문입니다. 뭐, 지금도 그 양상이 많이 바뀐 것은 아니지만 그만큼 수준이 높아진 것도 사실이죠. 아무튼 저에게 많은 공부가 되었고 이곳에 응모해 주셨던 많은 분들에게도 도움이 됐을 거라고 확신하고 전 이만 물러갑니다. 이후에도 계속 아트 갤러리 사랑해주시기 바랍니다.

다음 호 마감은 8월 15일까지입니다.

● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층 (우) 121-160

게임파워 아트갤러리 담당자 앞

아트 해부실

이번 달 아트 해부실은 준장원에 뽑힌 김강산 님의 짧은 제작기로 대체하려고 합니다. 계속해서 채색이나 구체적인 테크닉을 독촉받고 있어서 나름대로 준비를 했지만, 역시 이 아트 갤러리에 익숙한 그림을 그리는 사람의 제작기를 싣는 것이 가장 좋지 않을까 생각됩니다. 제작기는 아트인들이 모두 공인하는 실력가 세 분, 김강산 님, 박경배 님, 世環 S · R 님에게 부탁 드렸습니다. 원래라면 세 분 모두 2 페이지에 걸쳐 실어드릴 예정이었는데 원고가 제각기 따로 도착하는 바람에 연재 제작기 소개가 되었습니다. 다음 달에는 경배 님이나 S · R님의 제작기를 실어보죠. 그럼 일단 강산님의 이번 달 작품인 자벨의 간단한 제작기를 살펴 볼까요.

月下의 夜聲曲 제작기

글 : 김강산

1. 구상

세기말 … 어느 여름. 달밤의 공동 묘지를 배경으로 나타난 자벨. 아트 갤러리를 장악하고 있던 사무라이들은 야성곡의 제물이 되었다. 그들은 강했지만 상대는 좀비… 처음부터 이길 수 없는 싸움이었다. 가까스로 살아남은 우쿄는 복수의 칼날을 갈며 몸을 숨겼다. 만월을 기다리며….

2. 스케치



재료는 연필. 종류는 따지지 않지만 4B를 주로 쓴다. 참고로 이번 작품은 5B가 쓰였다. 스케치 할 때는 전체적인 분위기를 생각하면서 큰 형태 위주로 그린다. 구도나 덩어리 모양 등이 선으로 시원스럽게 표현된다(지울 수 있으므로). 작은 형태(예 : 이빨 모양)는 무시되는 경향이 있다. 덩어리나 형태가 깨지지 않는 범위 내에서 마음껏 과장되게 그려본다. 인간이 괴물이므로 과장이 심해도 보기에는 무리가 없다.

3. 붓터치(외곽선)



재료는 붓 펜, 혹은 한국화 붓. 펜촉은 거의(절대적으로) 쓰지 않는다. 큰 형태는 연필선에 의지해서 속도감 있게 긋는다. 스케치 단계에서 무시되었던 작은 형태들은 아주 세밀하게 묘사된다. 해골의 질감 표현도 30% 정도는 붓 터치에서 이루어진다. 배경의 경우는 붓 터치를 하지 않는다.



수채화 붓+ 수채물감



먹 + 한국화 붓



한국화 붓 + 한국화 물감 + 먹

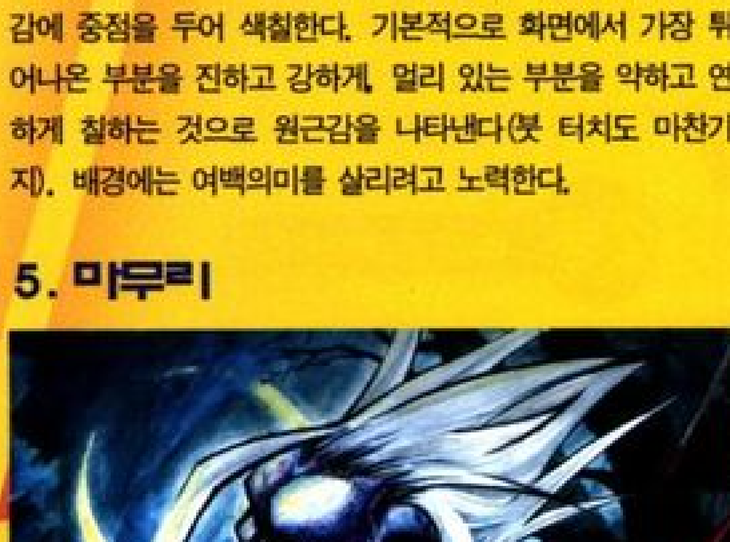


수채물감 + 먹 + 붓(둘 다)

4. 색칠

재료는 수채화 물감, 한국화 물감, 아크릴 물감, 먹, 한국화 붓, 수채화 붓. 수채화 물감을 쓰는 이유는 종이와 잘 어울리기 때문이다. 또한 한국화 물감은 먹과 잘 어울린다. 보통은 빛의 방향을 생각하면서 외곽선과 잘 어울리게 바탕색을 넣은 후 먹으로 농담을 조절한다. 원근감과 덩어리감에 중점을 두어 색칠한다. 기본적으로 화면에서 가장 튀어나온 부분을 진하고 강하게, 멀리 있는 부분을 약하고 연하게 칠하는 것으로 원근감을 나타낸다(붓 터치도 마찬가지). 배경에는 여백의미를 살리려고 노력한다.

5. 마무리



붓 펜이나 연필, 그리고 먹으로 정리한다. 사진으로는 알아보기 힘들겠지만, 해골이나 핏줄 부분에는 아크릴 보조 재료인 글로스 바니쉬를 발라주었다. 원본을 보면 빛이 반사되어 광택이 난다. 더불어 질감도 더욱 실감나게 표현할 수 있다. 결과적으로 그림이 더욱 입체적으로 보인다.

6. 제작후기

월하의 야성곡(달을 벗삼아 2) 제작과정은 이상입니다. 제작방식에 대한 설명을 해달라는 독자들이 많다는 담당자의 요청에 의해 간략하나마 제작기를 쓰게 되었습니다. 충분한 설명이 되었는지 모르겠습니다. 마지막으로 아트 갤러리인들에게 한 마디… 〈나의 좀비군단에 대항할 자는 10月 1日(게임 파워 11월호) 보름달이 떴을 때 아트 갤러리로 오라!〉

실제의 제작과정이 사진으로 나왔다면 더 좋았겠지만 짧은 시간 준비한 것이라 어쩔 수 없군요. 그래도 강산님의 붓 터치가 2번에 걸쳐 이루어진다는 점에 무언가 얻은 듯한 기분이 들지 않습니까? 설마 저도 외곽선을 붓으로 미리 그어 놓고 나서 작업을 하실 거라고는 생각지도 못했습니다. 분명 외곽선은 가장 나중에 마무리할 것으로 생각했는데…. 글로스 바니쉬라… 일종의 광택제인 모양입니다. 저도 잘 모르겠군요. 아마도 색의 보존을 위한 것이라고 생각됩니다만, 물에 잘 지워지지 않는 아크릴에 그럴 필요는 없을 것 같고…. 아무튼 마구 뭉쳐 바른 듯한 아크릴 물감 위에 이것을 발라 면을 좀더 부드럽게 바꾼 것 같군요. 스케치 과정을 보면 역시 정석대로 그리시는 것 같습니다. 스케치의 기본을 확실히 설명해 주셨습니다. 외곽선 없이 그린 부분도 있습니다만 제작기에서는 언급하지 않아서 의아해 하기도 했습니다. 그럼 다음 달에는 박경배 님과 S · R님의 제작기를 차례로 실어보기로 하죠.

POWER 게시판



8월호 초음속 퀴즈 정답

우제권/서울시 도봉구 창3동 525-24
김광성/경기도 성남시 분당구 정자동 한솔마을 704-408호
이상 2명에게는 파워 점수 1000점씩을 드립니다.

정답: 아나킨 스카이워커

파워맨을 찾아라 정답자 발표

정답 131p 첫번째 컷

김영재/서울시 강동구 길2동 신동아APT 1/1001
김현우/충남 천안시 청수동 LG SK APT 115/1303호
이상희/대구광역시 수성구 황금동 3주공APT 301/1212
이상 3명에게는 파워점수 1000점씩을 드립니다.

파워맨 찾기와 초음속 퀴즈…. 지난 3 달간은 천국이었죠. 이제부턴 지옥을 맛보여 드리겠습니다. 파워맨 찾기: 최소 게임파워 10독 필요. 초음속 퀴즈: 책에 관련기사 없음

이재홍/경북 안동시 333-148 26통 3반
김준영/대구광역시 수성구 연호동 129-6
이상길/경북 문경시 동로면 노은1리 430번지
이강희/서울시 구로구 궁동 대주빌라 C동 B02호
정은석/경기도 시흥시 정왕동 1864번지 60통 1반 주공APT 105/801
임수연/대구시 수성구 황금동 황금APT 139-402
지영일/경기도 의정부시 의정부2동 343-129
이상 7명에게는 파워점수 500점씩을 드립니다.

초음속 퀴즈

국산 리듬액션 게임 Ez2DJ에 수록된 곡 중 Space Techno장르의 곡 제목은 무엇일까요?

- 보내실 곳: 애독자 엽서를 이용해 주세요.
- 마감: 1999년 8월 15일
- 당첨자 발표: 게임파워 99년 10월호 게시판

애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신 분

이번호부터는 파워점수 700점 대신, 애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신 분 중 추첨을 통해 (주)아카데미과학에서 제공하는 선물을 드리도록 하겠습니다. 그리고 네모네모 로직과 아카데미 선물의 당첨자 중 서울, 수도권에 계신 분은 8월 30일 이전까지 직접 내사하시어 선물을 수령해 가시기 바랍니다.

아카데미 선물 당첨자(4명)

기체명	제품명	당첨자
AH-64A 아파치	FA083	**표대환** / 서울시 서대문구 연희1동 220-38 애남빌라 1층
F-14A 톰캣	FA061	**大[illegible]一郎** / 서울시 서대문구 연희3동 141
F-15E 스트라이크이글	FA100	**정현우** / 인천시 서구 석남동 황해APT 402호
F-16A/C 화이팅팰콘	FA067	**방진원** / 강원도 춘천시 후평1동 114-18 15통 1반

파워점수 500점(10명)

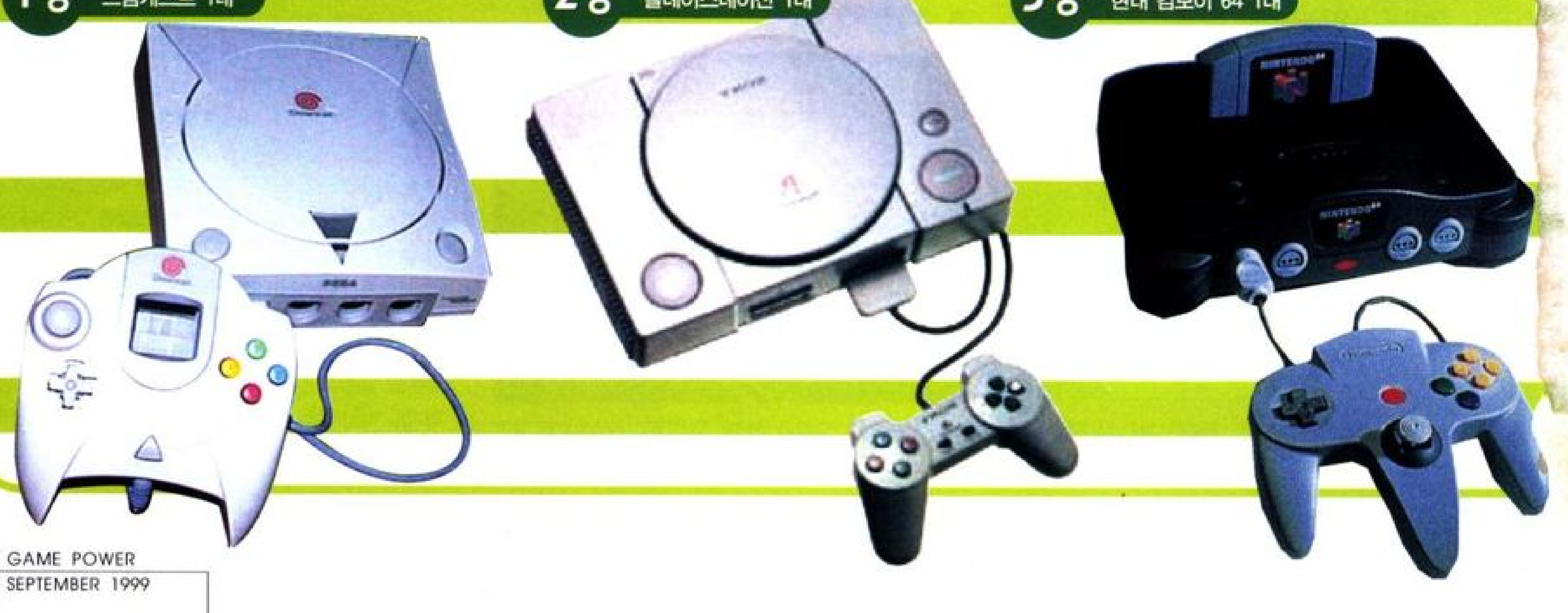
조효성/서울시 노원구 중계동 511-2 목화APT 410/707
박용래/인천광역시 남동구 만수2동 신동아APT 3동 1502호
이준형/경기도 광명시 하안3동 주공APT 806/1205
전현수/경기도 광명시 광명4동 한진APT 107/1004
최영신/강원도 홍천군 남면 화전1리 161번지
이정길/부산광역시 남구 우암1동 53-1 뉴서울APT 102/502
유동철/서울시 성동구 용답동 14-7
박상하/서울시 중랑구 면목1동 506-36 21통 1반
김진/전북 남원시 도통동 500-9

네모네모 로직(2명)

구자원/서울시 성동구 금호동3가 1344-143
이상원/서울시 성북구 정릉4동 402-38 401호

파워점수 상품

1등 드림캐스트 1대
2등 플레이스테이션 1대
3등 현대 컴보이 64 1대



POWER 앙케이트

♥ 답은 애독자 엽서에 작성해 주십시오.

스트리트 파이터 2의 대히트 이후 당당히 독립된 장르로 인정받게 된「대전격투게임」. 99년 들어 이렇다할 대작의 부재로 시들하던 대전격투가 철권 태그 토너먼트, 킹오파 '99의 등장으로 다시 불타오를 전망입니다. 대한민국의 젊은 남성이라면 모두 한번씩은 해보았을 대전격투!!! 당신은 대전격투게임에 대해 어떻게 생각하십니까?

앙케이트의 결과는 다음 호「그래픽으로 보는 POWER 앙케이트」를 통해 확인하실 수 있습니다.

玉寶담(옥보담)

玉-구슬 옥, 귀히 여길 옥, -보배 보,
담-답당자의 준말

저 Sanai Wolf는 요즘 돈 좀 쓰고 다닌답니다. 꾸미고 가꾸는 데만 기십을 붓고 다녀요. 옥과 같이 귀하고 보배와 같이 화려해 보이고 싶어서지요.
하지만 저의 그「對女弱(대녀약: 여자 앞에서 약해진다)」,「不要高眼(불요고안: 쓸데없이 눈만 높다)」이라는 치명적인 어빌리티 때문에 옥같이, 보배같이 꾸며도 싱글신세를 면치 못하는군요.
저의 이런 사정도 모르고 그는 밤마다 성을 내기만 하지요. 저는 성만 내는 그의 머리를 벽에 짓찧으며 이렇게 말한답니다.
잠 좀 자자, 잠 좀….
… 외롭고 적적해요… 아아, 여름은 사랑의 계절…

게임파워 필자 모집

게임파워에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, N64)와 아케이드입니다. 자격은 나이 17세 이상이어야 하며 일정수준 이상의 게임실력과 필력을 지녀야합니다.

연락처(취재부): (02)3142-6845

앙케이트

답은 애독자 엽서에 작성해 주십시오.

■ *질문 1*
게임을 즐기는 시간 중 대전게임에 할애하는 시간은 몇 % 입니까?

■ *질문 2*
'가장' 좋아하는 대전게임과 그 이유는?

■ *질문 3*
'가장' 많이 플레이했던 대전게임은?

■ *질문 4*
대전게임 캐릭터 중 가장 좋아하는 남성캐릭터는?
('어느' 게임의 '누구' 라고 답해주세요.)

■ *질문 5*
대전게임 캐릭터 중 가장 좋아하는 여성캐릭터는?

■ *질문 6*
대전게임 캐릭터 중 가장 싫어하는 캐릭터와 그 이유는?

■ *질문 7*
마스터하기가 가장 어려웠던 대전게임 캐릭터는?

■ *질문 8*
POWER 독자 여러분들의 대전게임 실력을 가늠해 보고 싶습니다. 다음 중 당신이 구사할 수 있는 기술에 모두 체크해 주세요.
① 버파3, 아키라의 붕격운신쌍호장
② 버파3, 아키라의 철산고
③ 철권3, 킹의 롤링 데스 크레이들(일명 지옥의 공굴리기)
④ 철권3, 카자마 진의 초풍신
⑤ 킹오파98, 쿄의 점프강P ➜강P ➜강 칠십오식 개 ➜진 오로치나기(2히트)➜독물기 콤보
⑥ 킹오파98, 고로의 초필 3단연속잡기
⑦ 파동권
⑧ 승룡권

지난호 당첨자

이재용/경기도 의정부시 의정부2동 545 임강빌라 301호
정명훈/서울시 영등포구 당산동2가 16-1 대우APT 102-2306
김광성/경기도 성남시 분당구 정자동 한솔마을 704-408호
김상기/대구광역시 남구 대명6동 1040-55번지
복회원/대구광역시 서구 내당동 339 코오롱맨션 1-202

이상 5명에게는 파워점수 500점씩 드리겠습니다..

임정훈/서울시 구로구 개봉본동 83-21
김태흥/서울시 중구 을지로7가 37번지 14통 5반
백윤기/강원도 원주시 학성2동 186-5 3/4
김주현/경북 영주시 휴천3동 387-14번지
권기윤/대구광역시 동구 율하동 925-2

이상 5명에게는「네모네모 로직」단행본을 드리겠습니다.

파워점수 상품

4등 네오지오 포켓+KOF R-1



6~10등 게임파워 6개월 정기구독권 1장씩



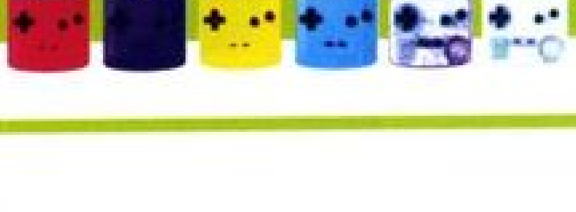
16~20등 DC용 소프트 1개



26~45등 휴대용 테트리스 1대씩



5등 게임보이 컬러 1대



11~15등 N64용 소프트 1개



21~25등 KOF' 97사운드 트랙 1개



46~100등 한글판 SS소프트 1개



자고로 궁하면 통한다 했거늘! 운명이니 팔자니 신세한탄만 하며 자신의 작은 소망을 저버리는 불행한 이들이여! 그대들의 구구절절한 사연이 감동의 화살 되어 소환수의 가슴에 명중될 때 소환수는 세상을 모두 덮을 만한 자비의 선물을 토해낼터이니!! <소한수 비잔 1장 13절>

소환수를 감동시켜라!

추카추카해요!!!

사연 1



안녕하세요. 저는 고3신분을 지닌 평범한 소시민A 사이버 홍입니다. 평소 어디에 응모하거나 하는 건 저와는 거리가 먼일 인줄 알았습니다만 '멀티 탭'이란 말 한마디에 눈이 뒤집히고 말았습니다. 저는 외아들입니다. 물론 4형제인 집도 절박하겠지만 혼자인 저도 멀티 탭이 무척이나 필요합니다. 그 이유인 즉, 평소 제가 모든 게임을 홀로 즐기다보니 게임의 진정한 재미를 느끼지 못할 때가 많았습니다. 특히 바보 컴퓨터를 상대로 대전 격투를 할 때면 극한의 고독감마저 느끼곤 했지요. 그래서 저는 친구들을 불러 자주 놀곤 했습니다. 보통 2~3명씩 불러서 말입니다. 그런데…. PS의 패드 단자는 단 2개, 우리의 머리 수는 4개, 여기에서 갈등은 빚어지고 말았습니다. 모두 게임에 굶주렸던 놈들이라 조금이라도 더 하고자 온갖 꽁수를 다 부리는 것이었습니다. 「철권」을 할 때, 에너지를 은근 슬쩍 올려놓는다거나, 「FIFA」를 할 때 시간을 늘리는 등 정말 파렴치한 작태를 보여주곤 합니다. 게다가 낙오된 2명은 불만을 저희 집 냉장고의 먹거리나 소중한 만화책에 나타내서 그 피해가 이만저만이 아닙니다. 접대용으로 사두었던 「비시바시 스페셜」과 「봄버맨」은 무용지물이 되고 말았습니다. 제 아무리 「봄버맨」이라 해도 단자는 2개뿐. 2인용 이상은 죽었다 깨어나도 정말 안 되는 것입니다(소닉과 마리오가 PS로 나온다면 모를까…).
특히 저의 분노는 친구 집에서 N64를 본 뒤 더욱 가중되었습니다. '더헉! 단자가 4개!?' 그날 집으로 와서는 메모리 카드 삽입구에 패드를 미친 듯이 껴보면서 울부짖었습니다. 저에게 멀티 탭을 주신다면 첫째, 난동을 부리는 친구들과 조카들을 단숨에 제압할 수 있을 것이며, 둘째, 먼지만 쌓인 4인용 중심의 소프트를 해볼 수 있을 것이며, 셋째, 「FIFA」, 「NBA LIVE」 등을 4~5인용으로 즐겨보며 창조적인 게임생활을 영위할 수 있을 것입니다.
소환수님의 공명정대한 평가를 바라며 글을 마칩니다.

홍성윤/ 경기도 성남시 중원구 은행 2동 1667번지 반석빌라 7차 202호

그렇군요. 멀티 탭이 없다는 이유로 인해 성윤군 집의 경제적, 정신적 피해액이 상당할 것으로 추정됩니다. 그만큼의 피해를 당하면서 왜 멀티 탭을 사야겠다는 생각은 하지 않았나요? 하나 사두었으면 지금까지의 피해를 막을 수 있었을 텐데요. 미래를 내다보는 투자를 하지 않은 것은 성윤군의 잘못! 앞날을 내다보고 접대용 게임을 산 것처럼 조금만 생각을 해봤더라면 지금 같은 고민은 하지 않아도 됐을 텐데… 앗! 설마 소환수 코너에 멀티 탭이 나올 것을 예견하고 지금까지 기다려 온 것인가요? 만일 그렇다면 성윤군은 정말 뛰어난 지모가군요. 아마도 그럴 것이라고 생각하고 그 지혜에 탄복해 이 소환수, 멀티 탭 소환 마법을 발동시킵니다. 이로서 성윤군은 경제력 업, 우정도 업, 게임기 주인으로서의 위상도 올랐습니다.





사연 2



안녕하세요, 소환수님. 저는 멀티 탭이 꼭 필요합니다. 저에게는 절친한 친구 근영이, 춘수 그리고 춘수 동생 충훈이가 늘 가까이에 있습니다. 서로 친하다보니 자기 집의 부모님이 어디 멀리 가시면 그 집에서 밤을 새워 오락을 하곤 합니다. 그런데 여기서 한 가지 문제가 발생합니다. 함께 동봉한 그림을 보시면 쉽게 이해하실 수 있으리라 봅니다. 2명이 오락을 하고 있으면, 무슨 이유인지는 모르겠지만 나머지 2명은 절대 게임 화면을 보려고 하지 않습니다. 꼭 자거나 만화책을 보면서 딴 짓을 하죠. 그러다 오락이 끝나면 몇 분 지나지도 않았는데 벌써 꿈나라로 가 있습니다. 그렇게 되면 오락을 하는 두 사람은 그 두 친구에게 미안한 생각마저 들곤 합니다. 그래서 멀티 탭을 하나 사야겠다는 생각으로 게임샵에 갔더니, 가격이 조금 부담스럽더군요. 그래서 어쩔 수 없이…. 소환수님 이 중생들이 불쌍하지 않습니까? 제발 우리를 도와주세요.

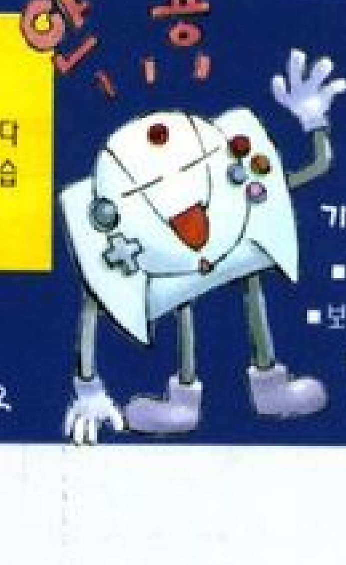
정재현/ 경남 진해시 이동 경동빌라 1차 403호

음. 열악한 환경 속에서 게임에 대한 욕구를 간신히 채워나가는 4명의 친구들. 그런 환경 속에서 진정한 우정이, 진정한 형제애가 생겨난다고 생각지는 않나요? 자신의 욕심을 꼭 참고 "난 이제 즐길 만큼 즐겼으니 네가 해라."라고 말하며 패드를 넘겨주는 친구의 진지한 얼굴… 패드를 넘겨받는 친구의 눈에는 어느덧 눈물 방울이…. 그리고 두 사람은 얼싸안고 한참을 울며 진정한 우정이 무엇인지 깨닫게 되는 겁니다. 음… 그런 이유로 멀티 탭은 넘겨드릴 수 없습니다. 하지만! 남자들끼리 얼싸안고 우는 모습을 남들이 보면 어떻게 생각할까하는 생각이 들어 멀티 탭을 소환해 드립니다. 이로서 재현군의 파티는 우정도 다운, 열혈도 다운, 체력이 120 줄어들 겁니다(모두들 밤새 게임을 할 테니까요).



당첨자 안내

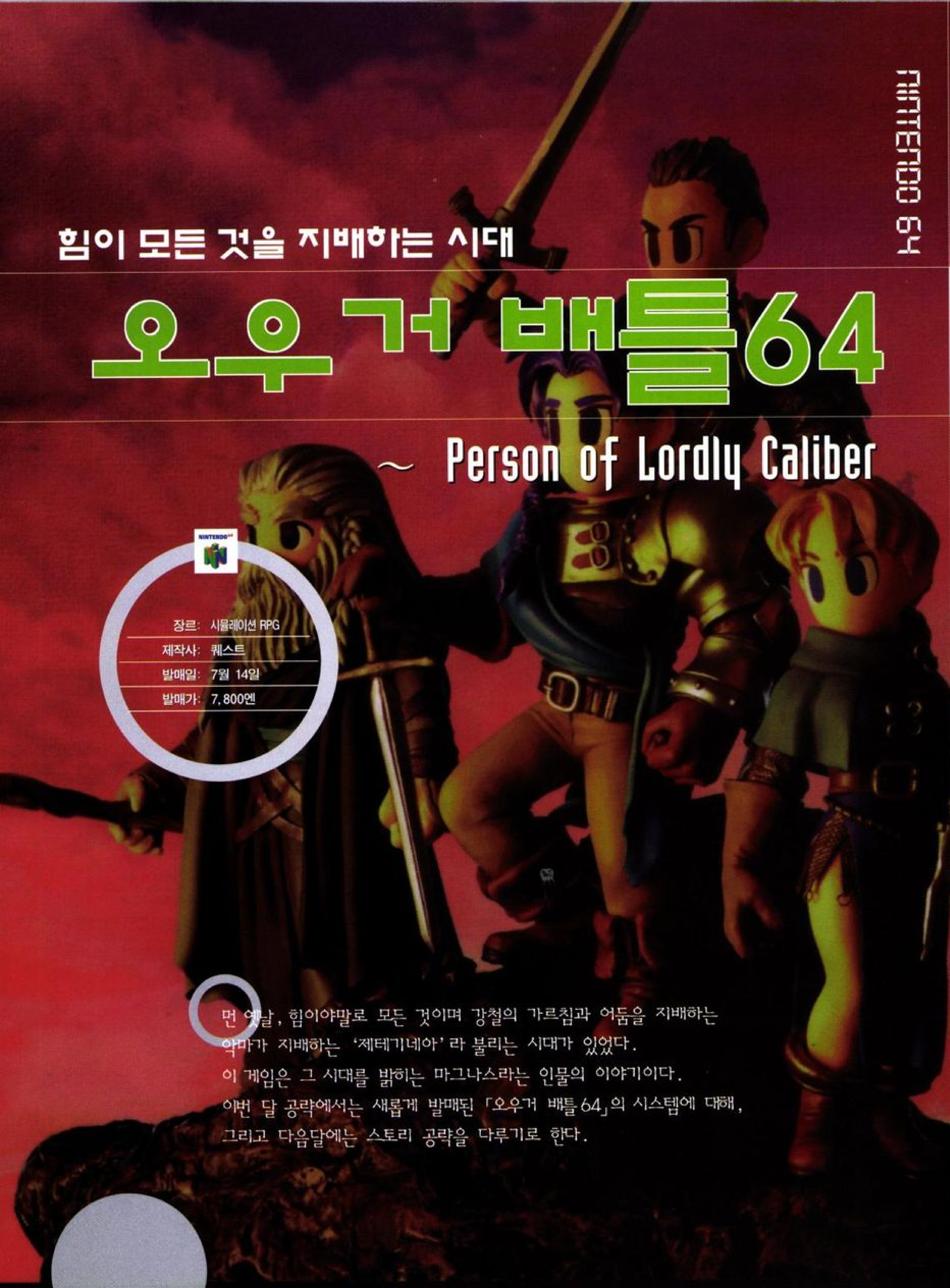
당첨되신 독자 분은 8월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 그 외 지역 분께는 우편으로 보내드리겠습니다.



이 코너에서는 여러분들이 사연으로 소환수를 감동시킬 경우, 그대들의 어려움을 깔끔하게 해결해 드리겠습니다. 구구 절절한 사연은 원치 않습니다. 왜? 꼭 자기가 당첨이 되어야만 하는지를 명확하게 밝혀 감동시키시면 됩니다.

이번 달 관련 주제: DC용 패드를 절실히 필요로 하시는 독자 분들의 감동적인 사연을 기다리겠습니다! -사연과 사진을 꼭 함께 보내주세요

- 마감: 매달 15일
- 보낼 곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 「소환수를 감동시켜라」
- 문의전화: 02)3142-6845
- 협찬: 테크노마트 8층 C-084 게임월드 02)3424-8477



힘이 모든 것을 지배하는 시대

오우거 배틀64

~ Person of Lordly Caliber

장르:	시뮬레이션 RPG
제작사:	퀘스트
발매일:	7월 14일
발매가:	7,800엔

먼 옛날, 힘이야말로 모든 것이며 강철의 가르침과 어둠을 지배하는 악마가 지배하는 '제테기네아' 라 불리는 시대가 있었다.
이 게임은 그 시대를 밝히는 마그나스라는 인물의 이야기이다.
이번 달 공략에서는 새롭게 발매된 「오우거 배틀64」의 시스템에 대해, 그리고 다음달에는 스토리 공략을 다루기로 한다.

인물 소개

창천 기사단(蒼天騎士團)

파라티누스 왕국 남부군에 소속되어 있는 마그너스가 이끌고 있는 기사단. 반란 분자의 진압이 임무이지만 혁명군을 만나 그 운명이 크게 바뀌게 된다.



레이아 실비스
(レイア・シルヴィス : Leia Silvis)

사관 후보생으로서 남부군에 배속된 소녀. 파라티누스 왕국 중앙부 북방령을 다스리는 실비스 가문의 외동딸. 아버지에 의해 문무 양도로 배운 것을 바탕으로 남자에게 지지 않는 전사로 자라나 귀족의 우아한 삶을 싫어하여 사관 학교에 입학했다. 그 질을 모르는 성격 때문에 마그너스에게 대항 의식을 불태운다.
비룡의 달 4일생. 17세.





마그너스 갈란트
(マグナス・ガラント : Magnus Gallant)

이 이야기의 주인공. 파라티누스 왕국 피니아에서 귀족인 아버지 덕에 풍족한 삶을 영위하며 자랐다. 그러나 어떤 사건 이후 아버지에게 반발하고 12살 때에는 어머니의 죽음을 계기로 집을 나와 기숙사 제도의 이슈적 사관 학교에 입학한다. 아버지에게 물려받은 재능을 갖고 있으면서도 굳이 열등생처럼 행동하여 사관학교 졸업 후 스스로 변경 남부군의 배속을 지원한다. 왕국 제2왕자 유미르와는 어렸을 때부터 친구로 우정 이상의 인연으로 맺어져 있다.
뇌룡의 달 12일생. 18세.



디오메데스 랭
(ディオメデス・ラング : Diomedes Lang)

마그너스와 마찬가지로 남부군에 배속된 사관 후보생. 중급 시민 출신이지만 남부 부족의 피가 섞였다는 이유로 차별을 당하며 성장했다. 밝고 등직한 성격이지만 남에게 지는 것을 매우 싫어한다. 남부군에서 출세하여 중앙군으로 진출하는 것을 꿈꾸고 있으며 모든 일에서 마그너스를 라이벌로 여기고 있다.
백룡의 달 24일생. 19세.

휴고 밀러
(ヒューゴー・ミラー : Hugo Miller)

남부군에 소속되어 있는 늙은 장교. 지금은 현역에서 물러나 신인 육성에 힘쓰고 있다. 다정한 풍모이지만 속은 엄격한 노인. 스스로 전선에 나서서 싸우는 일은 하지 않고 군사로서 마그너스에게 조언을 주며 그를 보좌한다.
화룡의 달 11일생. 65세.

파라티누스 왕국(パラティヌス王國)

자신의 몸을 보호하기 위해 로디스 교국(ロディス敎國)의 꼭두각시 인형이 된 왕족과 귀족들. 자긍심을 잃어버린 나라와 넓어지는 빈부 격차에 불만을 갖고 있는 자도 있다.



질 베리트
(ジール・ベリト : Zeal Berith)

파라티누스 중앙군 소속의 상급 기사. 무기만이 아니라 마법에도 능통하여 남부를 시찰하는 유미르 왕자의 경호를 담당하고 있다. 중앙에 반역하는 자의 배척을 당연하다고 여기고 있다.
흑룡의 달 24일생. 40세.



마리 카란
(マーリ・キャラン
Marli Karan)

시녀로서 유미르 왕자의 주변에서 돌봐주고 있는 소녀. 평민 출신인 듯 하지만 그 출신은 불명. 왕국의 미래를 걱정하는 유미르의 마음의 지주가 되기 위해 성심 성의껏 돌봐준다.
성룡의 달 3일생. 16세.



유미르 듀르메르
(ユミル・デュルメール : Ymir Dhurmer)

파라티누스 왕국 제2왕자. 금발과 벽안의 개벽왕(開闢王)의 피를 이어 받는 왕가에 있어서 이유는 알 수 없지만 은발에 자안으로 태어났기 때문에 부왕에게 미움을 사고 있다. 그런 유미르에 대해 다정하게 대해준 마그너스와 그 일가에 마음을 열고 어렸을 때는 언제나 마그너스의 뒤를 따라다녔다. 남부를 시찰하던 도중 부패되어 있는 왕국의 현황을 알아차리지만 자신의 힘이 너무 약하다는 것을 알게 되고 고민한다. 내성적인 성격으로 보이지만 마음속에는 강한 의지와 신념을 지니고 있다.
광룡의 달 8일생. 17세.



앤키세스 갈란트
(アンキセス・ガラント
Anchises Gallant)

마그너스의 아버지로서 파라티누스 왕국 제일의 장군. 강건한 성격으로 그 강력한 힘 때문에 견뢰지신(堅牢地神)이란 별명을 지닌다. 멋진 인물이지만 편견과 시샘의 대상이 되는 일이 많아 어떤 사건으로 중앙군에서 좌천된다. 현재는 어렸을 때부터 돌봐오던 유미르 왕자의 보좌역으로서 서부군의 부장군을 담당하고 있다.
염룡의 달 19일생. 44세.



에우리놈 레이드
(エウリノーム・レイド
Eurynome Raid)

지르와 함께 유미르 왕자의 경호를 담당하는 파라티누스 중앙군 소속의 상급 기사. 무훈을 세워 로디스에게 인정을 받는 것을 최고로 여긴다. 중앙 상급민과 귀족 이외는 사람으로 취급하지 않고 하급민을 죽이는 것에 아무런 주저도 하지 않는 냉혹한 사나이. 반항적인 마그너스를 눈에 가시처럼 여긴다.
신룡의 달 3일생. 33세.



누미토르 실비스(ヌミトール・シルヴィス : Numitor Silvis)

파라티누스 왕국 북쪽에 위치하는 어젠트령(アージェント領)을 다스리는 귀족. 레이아의 아버지. 중앙 권리하에 놓여져 있기는 하지만 몰래 혁명군을 지지하고 있다. 딸에게는 엄하게 대하려 하고 있지만 실제로는 꽤 약하다. 레이아와 나이가 비슷한 메레디아도 딸처럼 생각하고 있다.
빙룡의 달 6일생. 50세.



비스크 라 바레
(ビスク・ラ・ヴァレ
Bisc la Varet)

파라티누스 왕국 동부군에 소속되어 있는 야성적인 분위기의 전사. 로디스 교국을 따르는 중앙군에 대해서 무슨 일에든 반발하며 문제를 일으키고 있다.
예룡의 달 9일생. 30세.



프로카스 듀르메르
(プロカス・デュルメール : Procas Dhurmer)

파라티누스 왕국 국왕. 건국 시조 개벽왕의 피를 이어받고 있는 정통 후계자. 긴 세월 동안 아들을 얻지 못하여 왕비 유미르의 임신을 기뻐했지만 결국 왕비의 목숨을 대신하여 태어난 유미르를 미워하게 된다. 11년 전 로디스 교가 침공하였을 때 자신의 목숨과 지위를 지키기 위해 앞장서서 종속의 길을 고른 비겁한 왕.
흑룡의 달 4일생. 59세.



아므리우스 듀르메르
(アムリウス・デュルメール : Amulius Dhurmer)

파라티누스 왕국 제1왕자. 로디스 교국에 팔고 있는 부왕을 경시하고 있다. 외교에 흥미는 없고 현재는 국내 반란 분자 퇴치에 시간을 보내고 있다. 자신이 파라티누스의 왕이 되었을 때는 로디스에서 독립을 노리는 야심가.
지룡의 달 23일생. 29세.



리데르 클라인
(リーデル・クライン : Lieder Klein)

파라티누스 왕국 중앙군에 소속되어 있는 부대 「적지 기사단(赤枝騎士團)」의 궁병. 남부로 파견되어 왔지만 불행한 사건에 휩쓸여 부대는 전멸하고 그녀 한 명이 홀로 살아남게 된다.
화룡의 달 12일생. 22세.



에우로피아 리다
(エウオペア・リーダ
Europea Leada)

동방 교회에서 제주 오디론을 받드는 신관 전사의 우두머리. 독실한 버사교 신도이지만 로디스교의 이단자로서 중앙에서 압력을 받게 되어 고난에 처하게 된다.
쌍룡의 달 1일생. 25세.



고데슬라스 브라닉
(ゴデスラス・ブラニク
Godeslas Branic)

파라티누스 왕국 남부군 장군. 중앙 출신의 상급민이지만 귀족으로서의 지위는 낮다. 큰 힘은 없지만 갖고 있는 모든 수단을 사용하여 인재가 부족한 남부군 장군의 지위를 얻었다. 또한 중앙으로의 진출을 꿈꾸고 있다. 꿈꾸고 있는 중앙에서 일부러 남부로 온 마그너스에게는 엄격한 태도를 취하고 있다.
염룡의 달 4일생. 52세.



오딜론 발람
(オディロン・バラーム : Odilon Balam)

파라티누스 지모신 바사(地母神バーサ)를 받드는 동방 교회의 제주인 동시에 왕국 동부를 다스리는 영주이기도 하다. 사관 학교 수료식에 출석하기 위해 왕국 피나이에 올 때도 있지만 보통은 교회령에 머물고 있다. 로디스와 대립하는 교회의 제주이기 때문에 중앙에서 압력도 꽤 강하지만 압력에 굴하지 않고 신념을 이루려하는 의지력이 강한 노인. 영민의 신뢰도 두텁다.
풍룡의 달 10일생, 71세.



메레디아 오키프
(メレディア・オキーフ : Meredia O'keeffe)

레이아의 어린 시절부터 친구, 레이아의 아버지인 실비스 백작을 따르는 마도사로서 백작의 명령을 받고 마그너스가 있는 곳으로 온다. 밝고 분위기를 잘 타는 성격을 갖고 있는 자.
성룡의 달 7일생, 18세.



케리코프 바르트
(ケリコフ・バルト : Kericoff Barthes)

아드리우스 황제에게서 동방 교회의 감독 임무를 명 받아 중앙에서 파견된 관리. 향락적이며 한심하여 힘이 있는 자에게는 간단히 고개를 숙이는 성격.
풍룡의 달 15일생, 45세.

혁명군(革命軍)



프레드릭 루스킨
(フレデリック・ラスキン : Fredrick Ruskin)

혁명군을 지휘하는 리더. 각지에서 봉기한 반란분자를 하나의 조직으로 규합한 위력가. 서부지역의 부호상에서 태어났지만 가업에는 흥미를 나타내지 않고 정치에 깊은 관심을 보인다. 로디스 종속후의 왕국의 모습에 의문을 느끼고 스스로 앞장서 반란 분자의 지도자가 된다. 그러나 어디까지나 로디스에서의 독립과 계급 제도의 해체를 목적으로 하고 지나친 무력 혁명은 바라고 있지 않다.
해룡의 달 13일생, 46세.



아즈나벨 비랄
(アスナベル・ビラル : Aznaber Bilal)

'맹장'이란 별명을 지니고 있는 뛰어난 전사. 원래 파라티누스 왕국 중앙군 소속이었지만 다른 사람을 신경쓰는 다정함과 정직한 성격 때문에 로디스가 제정한 계급 제도에 반발하여 반역자로서 주어지는 노동을 강요받고 있었다.
염룡의 달 15일생, 38세.





트로아 타이톤
(トロア・タイトン : Troa Tyton)

정찬 기사단의 힘에 반하여 억간 강제적으로 부대에 참가하는 소년. 왠지 속 편한 성격으로 살벌한 전장에 있으면서도 그 밝고 힘이 넘치는 모습은 많은 이들의 마음을 따뜻하게 한다. 강한 근기와 힘이 넘치는 청만이 강점.
금룡의 달 6일생, 16세.



제벡 누라톤
(ゼベク・ヌラトン : Xevec Nulaton)

혁명군의 중추를 이루는 부대중의 하나인 「남부의 호랑(南部の虎)」 리더. 억지로 일을 진행하는 성격으로 혁명군 결성 전부터 무력에 의한 상급민과 귀족의 배제를 제창하고 있었기 때문에 프레드릭의 방법에 반감을 느끼고 있다.
염룡의 달 1일생, 37세.

카트레다 비랄
(カトレーダ・ビラル
Catrada Bilal)

아즈나벨의 딸. 순진함과 다정함 그리고 아버지에게 물려받은 정직한 성격과 용기를 지닌다. 반역자로서 광산에서 강제노동을 종사 당하고 있는 아버지의 몸을 걱정하고 있다.
해룡의 달 11일생, 15세.

제노비아의 용사들(ゼノビアの勇者たち)

신성 제테기네아 제국(神聖ゼテギネア帝國)을 무찌른 신생 제노비아 왕국(新生ゼネビア王國)에서 온 방문객. 그들의 목적은 무엇인가?



길버드 오브라이언(ギルバルド・オブライエン : Gilberd Oblion)

제노비아의 반란군에 참가한 전사. 원래 제노비아 왕국 마수군단장. 여러 마수들과 마음을 통할 수 있는 일류 비스트 마스터로 다른 사람을 생각하는 마음이 넘치는 다정하고 책임감 있는 사나이.
신룡의 달 16일생, 52세.



쿠어스 데보네어
(クアス・デボネア : Quas Debonair)

예전 신성 제테기네아 제국의 사천왕으로 불린 장군. 검술이 뛰어나고 예의를 중요시 여기는 훌륭한 무인. 데스틴을 따라 제노비아 반란군에 참가하였다. 현재는 주군이라기보다 의지를 같이하는 동료라는 의식으로 데스틴과 동행하고 있다.
광룡의 달 8일생, 32세.



데스틴 파로다
(デスティン・ファローダ : Destine Forlorda)

제노비아 반란군을 지휘하여 신성 제테기네아 제국을 쓰러뜨린 청년. 제테기네아 대륙 패권을 노리고 있다는 소문이 나도는 로디스 교국의 실태를 파악하기 위해 동료들과 함께 이 나라에 왔다.
염룡의 달 23일, 27세



사라딘 캄
(サラディン・カーム : Saladin Carm)

제노비아 반란군에 참가한 요술사. 신성 제테기네아 제국을 이끌한 마도사 라슈디(魔道士ラシュディ)의 제자였지만 자신의 욕망을 위해 만중을 희생시키는 스승에 실망 ススン을 떠난 과거를 지니고 있다. 매우 능력이 뛰어난 워록(ウォーロック).
백룡의 달 18일생, 61세.



아이사 크누델
(アイーシャ・クヌーデル : Aisha Knudel)

피라하(フィラーハ)를 숭상하는 로슈폴교(ロシュフォル教) 대신관의 딸. 신성 제테기네아 제국에게 모친을 살해당한 어두운 과거를 갖고 있지만 자애의 정신과 두터운 신앙심으로 주위에게 편안함과 행복감을 주고 있다. 뛰어난 프리스트(プリースト)로서 데스틴 일행에서는 빠질 수 없는 전력.
백룡의 달 3일생, 19세.



데네브 로브
(デネブ・ローブ : Denev Rove)

「오우거 배틀」 시리즈에 언제나 등장하는 마녀. 이야기 속에서는 현재 시점이 발레리아 섬(ヴァレリア島)에 있기 때문에 이번에는 튜터리얼에서만 등장할 것인지? 생년월일 연령 모두 미상. 호박을 무척 좋아한다.

명황 기사단(冥煌騎士

로디스 교국(ローディス教國)이 자랑하는 16개의 기사단 중의 하나. 교황 사르디안(教皇サルディアン)의 명령을 받고 파라티누스 왕국에 파견되었다.



볼드윈 그렌델
(ボルドウィン・グレンデル : Baldwin Grendel)

명황 기사단의 템플 코만도. 리차드의 친동생. 검술뿐 아니라 마법도 자유 자재로 다룰 수 있는 유능한 기사이지만 언제나 형에 대한 압박감을 느낀다. 파라티누스 왕국에 주류하여 감찰관의 역할을 맡는다.
금룡의 달 19일생, 38세.



리차드 그렌델
(リチャード・グレンデル : Richard Grendel)

로디스 지방의 영주 그렌델 가문의 당주. 그 용맹함과 무훈으로 얻게 된 별명 용살왕(드래곤 히터드)과 명황 기사단을 아버지에게 이어 받은 호걸. 기사단의 단장과 파라티누스 왕국에 놓여진 로디스의 군권을 겸임하고 있다.
화룡의 달 10일생, 43세.



타무즈 델빌
(タムズ・デルヴィル : Thamuz Delville)

명황 기사단 템플 코만도. 선대부터 그랜델 가문을 받들고 리차드와 볼드윈을 어렸을 때부터 지켜왔다. 군사로서 지니는 뛰어난 지략, 기사로서 갖고 있는 세련된 검술을 함께 갖고 있다.
신룡의 달 16일생. 57세

아마제로트 르돈
(アマゼロト・ルドン : Amazeroth Redon)

명황 기사단 템플 코만도. 이미 하나의 기사단을 이끌고 있는 능력을 갖고 있지만 지휘관으로서의 전략과 전술을 구사하는 것에 흥미가 없다. 단지 자신의 힘과 기술을 닦는 것에 집착한다.
화룡의 달 9일생. 35세

바플라 심베르크
(ヴァプラ・シンベルク : Vapula Simberg)

명황 기사단의 템플 코만도. 원래 여러 나라를 거쳐온 방랑 기사로 다른 단원과는 전혀 다른 분위기를 표출하고 있다. 특수한 충격파를 내뿜는 검술을 휘두른다.
지룡의 달 9일생. 32세

프루플라스 와츠
(プルフラス・ウォッツ Pruflas Watts)

명황 기사단 템플 코만도. 젊은 나이지만 기사로서 높은 능력을 인정받고 있다. 다만 그 자신감 때문인지 나이 많은 사람에 대한 예의가 부족한 점이 있다.
뇌룡의 달 5일생. 23세

커스 포아레존
(カース・フォアレーゼン : Curse Forelesen)

명황 기사단에 소속되어 있는 기사. 열성적인 로디스 교도로 웅심왕 리차드와 함께 파라티누스 왕국에 왔지만 어떤 사건으로 자신의 신앙과 삶에 의문을 갖게 된다.
영룡의 달 17일생. 28세

각지에서 만나는 사람들

혁명군과 왕구군의 싸움은 파라티누스 전토를 감싼다. 각자의 사정, 각저의 이상, 적이 되기도 하고 동료가 되기도 하는 수많은 사람과의 만남이 기다린다.

보드 오로키 즈렌카
(ヴォド・オロキ・ズレンカ : Vad Oroqui Zulenka)

구 니르담 왕국(ニルダム王國)의 전사. 보르마우카인(ボルマウカ人). 로디스 본국 안에 수많은 동포가 인질로 잡혀 있기 때문에 어쩔 수 없이 로디스군의 청병 「니르담 병단(ニルダム兵團)」으로서 활동한다. 예전부터 니르담에 전해지는 독특한 전투술을 쓰는 자.
광룡의 달 14일생. 29세

제다 리베이로
(ゼーダ・リベイロ : Zeda Rebaro)



마리와 유미르 왕자 앞에 나타나 암약하는 여성. 마리와 유미르의 사이를 되돌리려고 하는 것 같지만 그 목적은 전혀 알 수 없다.
생년월일 나이 모두 미상.



씬 콕토
(シン・コクトー : Xin Cocteau)

자유와 평화를 사랑하여 방랑을 계속하는 청년. 뭐든지 귀찮은 로디스를 탈출하여 편안한 생활을 위해 파라티누스 왕국에 남하하였다. 그러나 각지의 전화를 보고 꽤 낙담하고 있다. 영룡의 달 14일생.
78세(유익인(有翼人)은 인간보다 훨씬 수명이 길다).

파울 루키쉬
(パウル・ルキシュ : Peul Lukish)

마도사로서 천재적인 능력을 지니고 있는 소년. 독학으로 마계와의 교섭에 성공하였지만 그 보상으로 친구를 잃고 만다. 그 이후 그는 스스로 자신의 마력을 봉인하고 있다.
영룡의 달 13일생. 17세

그리고 파라티누스 왕국의 민중

남부민, 남의 민족(藍の民), 상급민인 금의 민족(金の民). 가치관, 입장은 다르지만 바라는 것은 모두 평화롭고 풍족한 생활. 그들의 도움 없이는 혁명의 성공은 있을 수 없다.



제테기네아력(ゼテギネア暦)이란?

제테기네아력이란 오우거 배틀의 세계에서 쓰고 있는 달력으로 1년을 24일씩 15개로 나누고 있다. 게임중의 달력과 실제 달력의 날자는 다음 표와 같이 대응된다.

신룡의 달(神龍の月)	Deus	1/1~1/24
지룡의 달(地龍の月)	Tierra	1/25~2/18
수룡의 달(水龍の月)	Aqua	2/19~3/13
영룡의 달(影龍の月)	Sombra	3/14~4/6
백룡의 달(白龍の月)	Branca	4/7~5/1
염룡의 달(炎龍の月)	Flama	5/2~5/25
풍룡의 달(風龍の月)	Vento	5/26~6/18
금룡의 달(金龍の月)	Ouro	6/19~7/13
뇌룡의 달(雷龍の月)	Trueno	7/14~8/6
암룡의 달(闇龍の月)	Trevas	8/7~8/30
해룡의 달(海龍の月)	Oceano	8/31~9/24
흑룡의 달(黒龍の月)	Preta	9/25~10/18
쌍룡의 달(雙龍の月)	Gemeo	10/19~11/11
화룡의 달(火龍の月)	Fogo	11/12~12/6
광룡의 달(光龍の月)	Raio	12/7~12/31

※ 제테기네아력에는 2/29일이 없다.

시대설정에 대하여

기본적으로 「오우거 배틀」은 그 독특한 세계관과 복잡한 설정을 갖고 있기 때문에 역사를 비롯해서 모든 이야기를 한번 살펴볼 필요성이 있다.

파라티누스 왕국의 발생

500년 전 현재 파라티누스 왕국 중앙부와 서부에 위치하는 지역은 「흑의 대지(黑の大地)」라 불리는 피옥한 평야였다. 그곳에는 금발과 푸른 눈동자를 지니는 「금의 민족(金の民)」이 뭉쳐서 살고 있었다. 금의 민족은 대지신 버사(大地神バーサ)에게 사랑 받으며 신에게 받은 지식으로 빠른 단계부터 농경, 목축 생활을 했다고 한다. 그들은 언제나 버사에게 감사를 드리며 풍요를 기원하면서 평화롭게 살고 있었다.

철기와 농구의 발달에 따라 금의 민족은 착실하게 평온한 삶을 누리며 조금씩 번영해 나가고 있었지만 어느 날 갑자기 흑의 대지에 서쪽 유목민이 유입된다. 그들은 검은색과 곤색, 남색 등의 짙은 머리색과 눈동자를 지니고 있기 때문에 「남의 민족(藍の民)」이라고 불렸다. 남의 민족은 당초 선주민인 금의 민족과 평화적으로 교류, 금의 민족도 그들을 받아들이고 있었다. 그러나 안정된 생활을 추구하는 남의 민족은 풍족한 흑의 대지를 뺏으려고 금의 민족에게 싸움을 건다. 각지를 방랑하며 싸움에 익숙한 남의 민족으로서 풍족한 생활밖에 모르는 금의 민족은 적수가 아니었다. 남의 민족은 서서히 흑의 대지로 침공하게 되고 금의 민족은 사람이 살지 않는 동방의 험악한 산악지대로 쫓기게 된다.

남의 민족이 흑의 대지에서 패권을 쥐고 나서 200년 정도 지난 후 금의 민족 중에 한 명의 영웅이 나타난다. 그 영웅은 바로 '개벽왕(開闢王)'이라고 불리는 전사 '비라고(ヴィラーゴ)'이다. 버사 신과 계약을 맺고 얼어붙는 바람과 대지의 분노를 끌어들여 남의 민족을 덮쳤다. 때를 같이하여 일어난 대지진에 의해 흑의 대지는 크게 승강하여 남의 민족은 반수 이상의 인구를 잃고 만다. 현재 왕국 중앙부에서 동부에 걸친 트레모스 산맥(トレモス山脈)은 이때 승강한 것이라고 하며 이 대지진은 '궁극의 힘에 의한 기적' 혹은 '대지신 버사의 신벌'이라고 전해지고 있다.

남의 민족은 압도적인 힘을 행사하는 비라고에게 항복하고 긴 세월에 걸쳐 이어진 민족간의 전쟁은 종결되었다. 비라고는 같이 싸운 금의 민족과 살아남은 남의 민족을 규합하여 이 땅에 파라티누스 왕국(パラティヌス王國)을 건국하였다.

오우거 배틀의 전설

오우거 배틀의 전설이란 것은 제테기네아(ゼテギネア) 각지에 남아있는 태고에 일어난 인간과 오우거의 싸움의 전설이다. 지역에 따라 여러 해석이 첨가되어 있고 파라티누스 왕국에서는 어린 시절 듣는 동화 수준으로 밖에 인식되고 있지 않다.

「먼 옛날 인간과 악귀 오우거가 대지의 패권을 놓고 치열한 사투를 펼쳤다. 인간은 주신 피라하(主神フィラーハ)를 비롯한 신들을, 악귀는 마계의 왕 데문자(魔界の王デムンザ)를 따르는 악마의 힘을 빌려 싸움을 계속했다. 그러나 약한 인간들은 악귀들의 압도적인 힘 앞에서 힘없이 무너져 멸망 직전까지 몰렸다고 한다. 그때 천공에서 3명의 기사와 12인의 현자가 내려와 대지와 마계를 이어주는 문을 봉인했다. 악마의 조력이 끊어지자 눈깜짝할 사이에 형세는 역전되어 결국 인간 쪽이 승리하였다. 그러나 악귀들은 멸망한 것이 아니다. 어둠 속에 몸을 숨기고 인간에 대한 복수의 기회를, 그리고 무서운 마계 왕의 부활을 기다리고 있는 것이다. 언젠가 다시 오게 될 오우거 배틀을…」

제테기네아에서 신앙을 얻고 있는 신들과 그 상징

제테기네아에 전해지는 수많은 전설과 신화에는 다양한 신들이 등장한다. 그 중에서도 여기서 소개하는 5속성의 신과 대지신 버사는 사람들을 수호하는 존재로서 각지에서 넓게 신앙을 받고 있는 신들이다. 각각의 속성은 누구나 한가지씩 갖고 있으며 그에 따라 그의 공격 성향과 방어 성향이 결정되게 된다.

대지신 버사(大地神バーサ : Bertha)



풍요와 한탄의 여신. 수확의 혜택을 가져다주고 죽은 자가 돌아가는 대지를 돌본다. 개벽왕 비라고와 계약을 맺고 그에게 신의 힘을 주었다고 한다.

빛과 전쟁의 신 이슈탈(光と戰爭の神イシュタル : Ishtalle)



순결을 나타내는 하얀 드레스를 몸에 걸치고 승리를 의미하는 백아의 검을 지니는 빛의 여신. 싸움에 대의를 부여하여 승리를 가져다준다고 한다.

암흑신 아스모데(暗黑神アスモデ : Asmodee)



혼돈을 다스리는 마신. 오우거 배틀에서는 데문자를 따르며 신에게 도전하였다고 한다. 주로 암흑의 길을 걷는 자가 신앙한다.

염신 조쇼넬(炎神ゾショネル : Zoshonell)



불꽃의 힘을 다스리는 여신. 가장 강력한 신이라고 여겨지며 그 힘은 주신 피라하와 데문자조차 뛰어넘는다고 한다.

풍신 하넬라(風神ハーネラ : Hahnela)



바람의 힘을 다스리는 여신. 바다를 수호하는 신이기도 하며 주로 바다 사람들에게 깊은 신앙을 얻고 있다.

빙신 그루자(氷神グルーザ : Gruza)



얼음의 힘을 다스리는 여신. 질투심이 많은 처녀신으로 그려지는 일이 많고 힘과 복수의 상징으로 여겨진다.

현재의 파라티누스 왕국

건국 후에는 특별한 전쟁없이 파라티누스 왕국은 평화로운 시대를 보내 왔다. 왕국은 대대로 개벽왕의 직계 자손이 다스리고 현재는 프로카스 듀르메르가 그 국왕을 맡고 있다. 개벽왕의 전설 영향도 있어서 대지신 버사가 주로 신앙을 얻고 있고 각지에서는 버사에 고나련된 여러 신화가 남겨져 있다. 신이 가져다주는 풍요에 감사하고 선조의 시대부터 이어지는 혜택이 많은 대지를 앞으로 영구히 지속시키는 것이 이 나라에 사는 자들의 의무로 여겨지고 있다.

파라티누스 왕국 문장



왕국의 문장은 석류 무의 열매를 바탕으로 한 것. 석류는 개벽왕이 버사에게 가호를 얻었을 때 받은 것이라고 하며 그 형상이 왕관을 쓴 것처럼 보이기 때문에 왕의 상징으로 여겨지고 있다.

파라티누스에 살고 있는 세가지 민족

파라티누스 왕국에는 금의 민족(金の民), 남의 민족(藍の民), 남부부족(南部部族)의 세 민족이 섞여서 살고 있다. 현재로서는 금의 민족과 남의 민족 사이에 과거의 전쟁에 대한 집착은 사라져 두 민족의 혼혈화도 진행되어 있다. 그렇다고는 해도 건국시의 경위에서 귀족에게는 금의 민족이 압도적으로 많고 개벽왕 이후로 금발 벽안을 숭상하는 풍조가 아직 남아있다. 남부 부족은 남쪽 미개척 지역에 살며 금과 남의 민족과는 옛날부터 조금씩 교류를 계속해 오던 민족이다.

민족 이름	피부색	머리색	모발	눈동자 색	민족성
금의 민족(金の民)	흰색	금색	곱슬, 직모	청색, 녹색	오랜 세월동안 농경, 목축 생활을 행하며 다른 민족과의 전쟁이 적었기 때문에 비교적 온화한 기질을갖는 민족. 파라티누스 왕국에서 인구 비율은 남의 민족 다음으로 많다.
남의 민족(藍の民)	흰색, 갈색	갈색, 남색, 곤색	곱슬, 직모	갈색, 남색, 흑색	다른 민족과 계속 싸워왔기 때문에 금의 민족과 비교하면 호전적. 무예를 숭상하는 민족으로 싸움에 종사하는 자는 주술적인 의미로 머리를 묶는 풍습이 있다. 인구 비율은 가장 많다.
남부부족(南部部族)	갈색	갈색, 검은색	직모	갈색, 흑색	왕국의 남부 지역에서 독자적으로 생활해 온 소수민족. 농작에 맞지 않는 땅에서 수렵과 채집을 중심으로 자급 자족의 생활을 해왔기 때문에 문화적으로는 다른 민족보다 뒤떨어져 있다. 민족 의식이 높다.

전체지도



광대한 파라티누스 왕국은 종횡으로 달리는 산맥에 의해 크게 4개 지방으로 나뉘어 각 지방마다 특색 있는 풍토가 형성되어 있다. 가장 풍족한 것이 원래 흑의 대지의 대부분을 점유하고 있던 중앙부에서 라이의 바다로 이어지는 서부에 걸친 지역에 많은 사람들이 산다. 동부와 남부는 사람이 살기 힘든 험악한 토지이다.

군할구제의 시행(軍轄區制の施行)

프로카스 국왕은 파라티누스 왕국력 221년, 전국왕의 병사에 의해 즉위했을 때 그때까지 시행하고 있던 전제 통치를 군할구제로 변경하였다. 그것은 네 지방을 각각 영주가 되는 장군을 부임시켜 각 지방을 관할군이 중심이 되어 통치하는 방법이다. 이것에 의해 상황에 마는 군비 증감과 유사시 재빠른 대응을 가능하게 하였다. 프로카스 국왕은 또한 각군의 통치를 제1왕자 아므리우스 황자에게 맡기고 있다.

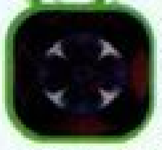
또한 중앙군 장군은 무인의 이름이 드높은 안키세스 갈란트에게 임명하였지만 어떤 사건에 의해 그 자리가 박탈당한 후로는 중앙부 장군의 자리는 비어 있고 현재는 아므리우스 황자가 직접 중앙군의 지휘를 취하는 형태가 되어 있다.

프로카스 — 아므리우스 — 중앙군(中央軍)
- 동부군(東部軍)
- 서부군(西部軍)
- 남부군(南部軍)

북방의 패자 로디스 교국 (ローディス教國)

파라티누스 왕국 북쪽 갈리우스 대륙(ガリウス大陸) 서쪽에 위치하여 성자 로디스의 가르침을 실천하는 종교 국가가 로디스 교국이다. 원래 국왕이 주권을 갖고 있었지만 9년 전 원로원파와 교황파에 의한 대규모 내분이 일어나 현재는 교황 사르디안(教皇サルディアン)이 최고 권력자가 되어 있다.

로디스 교국 문장



태양신 피라하를 나타내는 광염십자(光焔十字)가 바탕이 되어 있다. 무기질적인 디자인은 다신교가 많은 이 시대 중에서 수많은 신을 모두 배제하고 주신만을 신앙하는 로디스 교국의 단단한 의지를 상징하고 있다. 로디스교의 신앙의 기초가 되어 있는 것은 갈리시아 대륙(ガリシア大陸)에 전해지는 제테기네아 신화이지만 모든 신은 피라하의 화신이며(마계의 왕 데문자조차도) 신의 아들인 자신들에게 힘을 빌려주기 위해 피라하가 변화한 모습이라고 여겨진다.

로디스교에서는 태양신 피라하(太陽神フィラーハ)를 유일절대 신으로 모시고 모든 국민, 신자는 신의 아들이라고 여겨진다. 신의 사자인 성자 로디스의 가르침을 생애에 걸쳐 실천하는 것이 신의 아들 사명이라고 여겨지고 있다.

약 60년 전 사르디안 교황의 제안에 의해 이단 배제를 목적으로 한 무장 집단 「광염 십자군(光焔十字軍)」이 결성되어 인근 나라에 침공을 개시했다. 광염 십자군의 목적은 로슈폴교(ロシュフォル教)의 신도에게 지배 받아온 성지 아발론(聖地アヴァロン)의 탈환과 인근 제국의 교화, 개종이다. 개종을 따르지 않는 나라에는 신의 이름하에 성전의 발동을 선언하여 압도적인 무력에 의해 숙청되었다. 그로 인해 갈리시아 대륙의 대부분은 로디스의 지배하에 놓여졌다.

로디스 교국에서는 군대 중에서도 최고위를 자랑하는 교황 직속의 16개 정예 기사단이 존재한다. 그중 5개는 신도 갈리우스에 상주해 있지만 다른 기사단은 교황의 비밀 임무를 받고 템플 나이트를 이끌고 제테기네아 각지에 파견되어 있다.

삼사관(三司官)이란?

로디스 지배하의 각국에 보내지는 교황의 대리인. 군관(軍官), 행정관(行政官), 제의관(祭儀官) 3부문의 관리로 구성되어 있다. 그들의 발언은 교황의 발언으로 취급되며 「교황의 눈, 귀」라고도 불리운다.

명황 기사단(冥煌騎士團)

로디스 16 기사단 중의 하나. 대대로 로디스 지방 영주 그렌델 가문이 이끌고 있는 이름 없는 기사단이었지만 전 기사단장 고드프로이 그렌델(ゴドフロイ・グレンデル)이 이끌던 시대에 크게 약진하여 필두의 3기사단으로 꼽힐 정도까지 성장하였다. 그 무훈으로 단장은 용심왕이라는 별명을 얻는다. 그러나 9년 전에 일어난 군사 쿠데타 때 고드프로이 및 감독관이었던 보글라스 V 람즈(ヴォグラス・V・ラームズ) 준장의 죽음으로 기사단으로서의 지위는 떨어졌다. 현재 단장을 맡고 있는 것은 리차드 그렌델. 그 밑으로는 리차드의 친 동생인 볼드윈 그렌델, 선대부터 그렌델 가문을 따르는 타우즈 델빌 등이 있다. 또한 리차드는 군관으로서 교황으로부터 광염 십자군의 지휘를 맡고 있다.

명황 기사단의 문장



로디스의 기본적인 정신을 나타내는 붉은 광염 십자에 단장의 상징인 용이 합쳐진 디자인. 피라하를 상징하는 십자가에 이런 디자인을 추가할 수 있는 것도 16 기사단 중의 하나이기 때문에 가능한 것이다. 교황에게 받은 신뢰의 증거로서 기사단의 자긍심과 자신의 원천이 되어 있다.

파라티누스 왕국에 다가가는 로디스

파라티누스 왕국력 238년 로디스 교국은 파라티누스 왕국 서쪽에 인접하고 있는 니르담 왕국(ニルダム王國)에 제3차 광염 십자군을 파견한다. 니르담 왕국은 로디스 교화 운동을 단호히 거부하며 국왕 스스로 전선에 나서는 등, 철저한 교전의 자세를 보였다. 그러나 의견 상충에 의한 왕가의 분열 때문인지 고작 1년만에 패배하고 만다. 이때 광염 십자군을 지휘하고 있던 것이 고드프로이가 이끄는 명황 기사단이었다.

그 뒤로 니르담 왕국은 실질적으로 멸망하였고 일부는 로디스 교국으로, 일부는 파라티누스 왕국으로 넘어가게 되었다. 그러나 파라티누스 왕국도 로디스의 지배를 받는 로디스령 파라티누스 왕국으로 전락하는 신세가 되었다.

동방 교회(東方敎會)는 버사교 신앙의 총본산이라 할 수 있는 세레세스 교회(セレセス敎會)를 차지하고 있으며 서쪽의 로디스 교에 대해 반대에 위치하는 교회를 이렇게 부른다. 보다 넓은 의미로서 동부 카피토리움 지역 전체를 가리켜 「동방 교회」「동방」이라고 부를 때도 있다.

파라티누스 왕국과의 강화 조약이 맺어진지 반년이 지난 후 로디스는 파라티누스 왕국에게 아직 미개척지가 많은 남부 지역을 제압하도록 지시한다. 보르마우카 인을 포함한 남부 부족은 하급민으로 인정되어 강제 노동을 명 받았다. 버사교를 신앙하는 동방 민족과 하급 계층의 이들은 동부 지역을 거점으로 하여 국정에 대해 저항을 시도하지만 로디스를 뒤에 지고 있는 국왕 앞에서 무력하게 지고 만다. 이 사태를 심각하게 여긴 로디스의 삼사관은 하급민으로부터 권리를 빼앗아 지배를 강화한다. 반대로 상급민으로 인정한 자에게는 그 지위를 확보해 여러 특권을 주었다. 이것에 의해 파라티누스 국민은 로디스와 따르는 자와 그렇지 않은 자로 완전히 나뉘었다.

혁명의 시작

로디스에 의해 도입된 계층제도 때문에 빈부의 차는 점점 심해지고 왕국에 대한 불만은 점점 강해졌다. 게다가 로디스를 받아들이고 팔라티누스 국민으로서의 자긍심을 잃어 가는 귀족과 상급민을 배척하자는 목소리도 높아져 갔다. 또한 강제 노동에 혹사당하는 하급민이 다수 거주하는 남부 지역을 중심으로 왕국 각지에서 반란 행동이 발발하게 되었다. 그러나 그 규모는 그다지 크지 않아 반란 분자들은 금새 진압되었다.

혁명군의 문장



끝없이 펼쳐지는 하늘을 자유롭게 비약하는 매가 디자인되어 있다. 강함의 상징인 매와 자유의 상징인 하늘은 혁명군이 지향하는 바를 나타내고 있다.

각지에서 돌발적으로 행동하는 반란 분자의 모습을 보고 민의 힘을 모으려는 자가 나타났다. 그는 바로 서부 부호상 출신인 프레드릭 라스킨이다. 프레드릭은 로디스 계층 제도 철폐를 내세우며 혁명군을 결성한다. 이후 반란 분자들은 조직적으로 규합되기 시작하여 왕국에 대한 저항 운동도 보다 효과적으로 행하게 되었다. 프레드릭이 제창하는 혁명은 어디까지나 로디스에서 독립하는 것에 기초한 것이었지만 파라티누스의 모든 왕족과 귀족의 배척을 주장하는 보다 급진적인 자들도 존재했다. 때로는 양자의 의견이 충돌하는 경우도 있었지만 점차 혁명군은 힘을 키워갔다. 로디스 종속 후 왕가와 귀족들의 한심함을 우려하며 왕국군 병사 중에서도 중앙에 반항하는 이들이 나타났다. 특히 동부군 전사 비스크는 강하게 중앙군에 반발한 인물로 알려져 있다. 그는 직접 중앙군 장군의 손에 의해 토벌되어 감옥에 갇혔다고 한다.

제노비아에서 온 방문자

혁명군이 조직화되었을 때 파라티누스 왕국 각지에서 이국 제노비아의 전사들의 모습이 목격되었다. 그들은 파라티누스 왕국 남쪽에 위치하는 신생 제노비아 왕국에서 온 사자들로 로디스의 지배에 저항하는 혁명군에게 힘을 주고 있다. 그러나 그 행동은 알 수 없는 점이 많고 로디스 침공의 발판으로 파라티누스를 이용하고 있는 게 아닌가 하는 소문도 있었다. 실제로 로디스가 행한 제3차 광염 십자군 원정은 제노비아 침공을 위한 중계지와 노동력의 확보가 목적이었다고 하며, 양국간의 충돌은 시간 문제라고 여겨지고 있었다.

격동의 남부 알바 지역

메마른 대지, 많은 반란 분자의 존재 등, 남부 알바 지역은 여러 면에서 봐도 왕국 내에서도 가장 황폐한 지역이라 할 수 있다. 그러나 그 지방을 통치하는 남부군은 4개 왕국군 중에서도 가장 격이 낮고 우수한 인재가 오는 경우는 드물었다. 파라티누스 왕국력 251년에 배속된 몇 명의 사관 후보생 중 마그너스 갈란트, 디오메데스 랭, 레이아 실비스 3명은 나중에 남부군 주력 부대 「창천 기사단」의 멤버가 되는 인물이다. 그들은 고데슬라스 브라닉 장군의 지휘하에서 상관 휴고 밀러의 감독하에서 남부군 사관이 되기 위한 훈련을 받고 있었다.

프로카스 국왕 제2왕자인 유미르 듀르메르는 대대로 금발 벽안인 왕가에 있어서 은발과 자주빛 눈동자를 갖고 태어났다. 게다가 유미르 왕자의 출산 탓으로 왕비가 목숨을 잃었기 때문에 왕은 유미르 왕자에 대해 거리를 두고 접했다. 부왕에게 인정받지 못 하고 불우한 어린 시절을 보낸 유미르 왕자였지만 중앙군 장군 안키세스 갈란트와 그 아들 마그너스 갈란트와의 친교에 의해 처음으로 소녀다운 기쁨을 얻었다고 한다. 또한 성장한 유미르 왕자에게는 서부군 장군의 자리가 임명되어 같은 나이 또래인 시녀 마리 카란이 동행하게 되었다. 그녀는 헌신적으로 왕자를 따르고 유미르를 받쳐주었다고 한다. 그런 유미르와 마리에 있었던 것이 수수께끼의 여성 제다 리베이로이지만 그녀의 정체에 대해서는 전혀 불명이다.

창천 기사단의 문장



마그너스 갈란트가 이끄는 기사단의 문장. 강함과 민첩함을 겸비한 그리폰이 디자인되어 있다. 보물을 지키는 습성을 지니는 이 마수는 동시에 수호신의 상징으로 여겨진다.

점점 심해지는 반란 분자에게 대항하기 위해 고데슬라스 장군은 배속 이후 우수한 활동을 보인 사관 후보생 마그너스 갈란트에게 남부군 사관의 지위와 기사단을 주고 그 진압을 명하였다. 이때 탄생한 것이 「창천 기사단(蒼天騎士團)」이다. 후에 그들은 남부 시찰을 위해 방문한 유미르 왕자, 그리고 프레드릭이 이끄는 혁명군을 만나 왕국의 현재에 의문을 갖고 반기를 들게 된다. 파라티누스 왕국 전체를 휩쓸게 되는 혁명 전쟁은 창천 기사단이 결성될 때 이 남부 지역에서 시작되었던 것이다.

기본시스템

타이틀 화면



▲ 「오우거 배틀 64」 타이틀 화면

New Game : 새로운 주인공으로 새롭게 시작한다.
Continue : 기존의 저장된 게임을 이어서 할 수 있다.



▲ 컨티뉴 화면

DATA 1과 2로 두개까지 세이브가 가능하며 이것은 필드맵에 들어가기 전에 저장한 데이터이다. CONTINUE는 필드 맵 도중 세이브한 것이다.

※ 참고 : 컨티뉴를 고르고 들어가면 세이브 데이터는 사라진다. 그러므로 일반적인 '리셋 노가다'는 통하지 않는 것이다.

Tutorial : 기본적인 전략을 마녀 데네브와 함께 공부할 수 있다.
Stereo/Mono : 스테레오 / 모노의 설정 변경

기본적인 키 조작 방법

A 버튼:결정 버튼. 여러 화면에서 캐릭터나 아이템, 명령 등을 선택할 때 사용
B 버튼:해제 버튼. 창을 닫거나 화면이나 명령을 종료시킬 때 사용
C 버튼 유닛:필드 맵에서 시점 변경과 편성 화면에서 캐릭터, 아이템 선택 등에 사용
L 트리거 버튼:필드 화면에서 유닛 검색이나 전투 화면에서 설정을 변경할 때 사용
R 트리거 버튼:각 화면에서 메인 윈도를 꺼내고 싶을 때 사용. 보조 기능도 있음.(대사를 돌려볼 수 있음)
Z 트리거 버튼:L 트리거 버튼과 마찬가지 기능
3D 스틱:커서와 유닛의 이동, 명령이나 캐릭터 선택을 할 때 사용
십자 키:3D 스틱과 같은 기능
스타트 버튼:도움 메시지를 띄우게 할 때 사용/게임 중 포즈

새로운 주인공

왕국 피니아에서 이슈카 사관 학교 상급 사관 수료식에서 주인공은 제주 오디론에게 자신의 이름과 생년월일을 포함하여 9가지 질문을 받게 된다. 그것에 따라 기본적으로 지니게 되는 주인공의 속성과 유닛 구성원, 아이템 등이 결정되게 된다. 여러 번 시도하여 좀 더 강력한 수치를 얻도록 노력해 보자(전작의 「오우거 배틀」과 어느 정도 이어지는 면이 있다).

첫 번째 질문

"너의 이름을 내게 말해라"

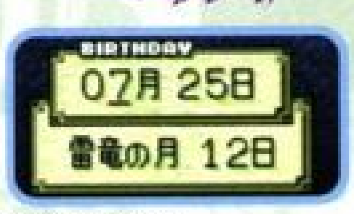


기본적으로 마그너스(マグナス)라는 이름이 기본 값이다. 원하는 대로 입력을 해주자.

◀ 이름 입력 장면

두 번째 질문

"너의 생일을 밝혀라"



▲ 생일 입력 장면

앞에서 밝혔듯이 이 오우거 배틀의 세계에서는 1년을 한 달에 24일로 15개월로 나눈 제테기네아력을 쓰고 있다. 우리 달력으로 생일을 입력하면 그에 맞춰서 제테기네아력으로 바꿔준다. 주인공의 생일이 실제로 게임상에서 다가오면 주변 인물들이 주인공에게 선물을 주므로 가장 빨리 받을 수 있는 날이 가장 좋기는 하지만 기왕이면 자기 생일이 더 좋지 않을까?

세 번째 질문

"네가 갖고 있는 칼에 무엇을 담겠는가?"

1. 날카로움(鋭氣)
2. 정열(情熱)
3. 웅건(雄建)
4. 현명(賢才)
5. 신념(信念)
6. 증오(憎惡)

네 번째 질문

"너는 그 칼로 무엇을 끊겠는가?"

1. 희망(希望)
2. 욕망(慾望)
3. 규율(規律)
4. 정적(靜寂)
5. 떠돌이(漂)
6. 속박(束縛)

다섯 번째 질문

"너는 하늘의 신들에게 무엇을 요구하는가?"

1. 무용(武勇)
2. 순결(純潔)
3. 육체(肉體)
4. 승리(勝利)
5. 희생(犧牲)
6. 신뢰(信賴)

여섯 번째 질문

"너는 하늘의 신들에게 무엇을 받치겠는가?"

1. 박애(博愛)
2. 진리(眞理)
3. 자유(自由)
4. 포용(包容)
5. 애욕(愛慾)
6. 영광(榮光)

일곱 번째 질문

"너는 이 대지에 무엇을 바라는가?"

1. 쟁란(爭亂)
2. 평온(平穩)
3. 번영(繁榮)
4. 변혁(變革)
5. 풍요(豊穣)
6. 평화(平和)

여덟 번째 질문

"너는 이 대지에서 무엇을 배척하겠는가?"

1. 떠돌이(流轉)
2. 질서(秩序)
3. 이상(理想)
4. 명예(名譽)
5. 지배(支配)
6. 혼돈(混沌)

마지막 질문

"너는 어떤 가호를 바라는가?"

1. 하늘을 울리는 바람(天吹く風)
2. 용맹을 떨치는 화염(猛る火炎)
3. 단단한 대지(堅き大地)
4. 조용한 물(静める水)

여기서 고르는 속성대로 1번은 '바람(風)'의 속성, 2번은 '불꽃(炎)'의 속성, 3번은 '대지(大地)' 속성 4번은 '물(水)' 속성을 주인공이 지니게 된다. 또한 그 속성에 맞는 "페드라(ペドラ)"를 얻게 되는데 이것은 전투 중에 어떤 속성의 정령을 불러 공격하는 가를 결정하는 매우 중요한 요소이다. 페드라는 주인공의 속성 이외에도 앞에서 설명한 대지 신과 다섯 속성의 신이 각각 이 세계 '어딘가'에 존재하고 있다

월드 맵



▶ 데이터 세이브 화면

월드 맵에서 R 트리거 버튼을 누르면 명령어가 뜬다.

편성화면

유닛/레지온의 편성 및 아이템 장비 및 해제, 클래스 체인지 등을 할 수 있다(다음 편성 화면 부분 참조)

휴고 레포트(ヒューゴーレポート) : 군사인 휴고가 전반적인 게임과 관련된 지식을 알려준다

- 인물(人物) : 게임 전반적인 인물 관계도가 그려진다. 게임의 진행에 따라 계속 바뀌게 된다
- 시사(時事) : 지금까지 있었던 일을 제테기네아력에 의거하여 일월별로 알려준다
- 기타(その他) : 기본적인 지식을 알려준다(그 대부분은 '시대 설정'에 나와 있는 대로이다)
- 힌트(ヒント) : 기본적인 게임에 대한 힌트를 알려준다

주변지역의 탐색(周邊地域の探索)

이미 클리어 한 필드 맵을 한번 더 둘러보며 숨겨진 아이템과 숨겨진 이벤트를 찾거나 야생 캐릭터를 만날 수 있다.

트레이닝(トレーニング) : 돈을 지불하고 레벨 업을 할 수 있다. 여기에서는 HP 0이 되어도 전투 불능 상태가 되지 않고 단지 경험치를 못 얻을 뿐이다. 그리고 솔저는 아무리 싸움을 많이 해도 파이터나 아마조네스가 될 수 없다. 단지 이미 있는 캐릭터들의 경험치를 쌓을 수 있을 뿐이다. 유닛 안의 가장 높은 캐릭터의 레벨에 맞춰지게 되어 있다.

각종 설정(各種設定) : 각종 설정을 변경할 수 있다.

- 메시지 속도(メッセジ速度) : 막대가 오른쪽으로 갈수록 빠르고 왼쪽으로 갈수록 느리다.
- 커서 속도(カーソルリピート) : 막대가 오른쪽으로 갈수록 빠르고 왼쪽으로 갈수록 느리다.
- 네비게이션 표시(ナビゲーション表示) : 조작을 유도하는 메시지 표시/비표시를 ON/OFF로 설정 가능
- 아이콘 명칭 표시(アイコン名稱表示) : 명령 아이콘의 명칭의 표시/비표시를 ON/OFF로 설정 가능
- 게임 속도(ゲームスピード) : 필드 맵에서 시간이 흐르는 속도를 설정한다. 막대가 오른쪽으로 갈수록 빠르고 왼쪽으로 갈수록 느리다.
- 상세 이동 목표 표시(詳細移動目標表示) : 필드 맵에서 이동 목표의 명칭 표시/비표시를 ON/OFF로 설정 가능
- 유닛 보고 표시(ユニット報告表示) : 필드 맵에서 유닛이 보고하는 방법을 설정 가능. 대사(セリフ)와 설명문(說明文), 그리고 표시하지 않을 수 있다.
- 효과 명칭 표시(效果名稱表示) : 공격이나 효과의 명칭 표시/비표시를 ON/OFF로 설정 가능
- 전투 애니메이션(戰闘アニメーション) : 전투 애니메이션 표시를 설정 가능. 보통(普通) / 간략(簡易), 두 가지가 있다
- 강제 종료 기능(强制終了機能) : 편성 화면에서 L 트리거 버튼으로 강제 종료 기능을 설정할 수 있다.
  사용한다(使用する) 혹은 사용하지 않는다(使用しなし)의 두 가지 선택이 있다.
- 모든 취소 기능(全キャンセル機能) : 편성 화면에서 R 트리거 버튼에 명령 중단 기능을 설정할 수 있다.
  사용한다(使用する) 혹은 사용하지 않는다(使用しなし)의 두 가지 선택이 있다.
- 사운드 설정(サウンド設定) : 사운드 설정 가능. 스테레오(ステレオ) / 모노(モノラル)의 두 가지 선택이 있다.
- 옵션 설정을 원래대로 되돌린다(オプション設定を元に戻す) : 옵션의 설정을 초기 치로 되돌린다.

데이터 : 데이터 세이브가 가능하다

편성 화면



① **등록 번호** : 아군에 등록되어 있는 캐릭터의 번호
② **유닛 마크** : 캐릭터가 유닛에 포함되어 있다는 것을 나타내는 마크
③ **레벨**
④ **경험치** : 100이 되면 레벨 업한다
⑤ **소지 아이템 수** : 가질 수 있는 아이템의 수로 한 유닛 안에서 캐릭터의 이 숫자의 합이 한 유닛의 소지 가능 아이템 수이다
⑥ **HP** : 체력
⑦ **리더 자격** : 훈장이 붉은 색이면 리더, 파란색이면 레기온 리더가 될 수 있다
⑧ **속성** : 어떤 신의 가호를 받는지를 알려준다. 그 속성에 따라 공격/방어에 영향을 받는다
⑨**얼라이먼트** : 캐릭터의 성격을 나타내는 것으로 7단계로 표시된다(저울을 통해 표시).
왼쪽으로 기울수록 카오스(カオス)쪽의 성향이며 오른쪽으로 기울수록 로우(ロウ) 성향이다. 이 수치는 거점을 해방하는가 제압하는 가 하는 중요한 것을 결정짓게 하며 클래스 체인지에도 영향을 준다. 더 자세한 수치는 클래스 체인지 화면에 0~100까지 의 수치로 표시된다.
⑩ **클래스** : 직업과 종족을 나타낸다.
⑪ **이동 타입** : 그 캐릭터가 이동과 전투를 잘 하는 장소
⑫ **능력치** : 각각 다음과 같은 수치를 나타낸다.
- STR : 힘 / VIT : 생명력
- INT : 지력 / MEN : 정신력
- AGI : 민첩성 / DEX : 숙련도

⑬ **행동** : 한번 전투에서 할 수 있는 행동과 회수. 배치된 열에 따라 변한다.
⑭ **물리 방어력** : 직접 공격에 대한 방어력
⑮ **마법 방어력** : 공격 마법이나 보조 마법 등에 대한 방어력
⑯ **장비품** : 장비중인 아이템

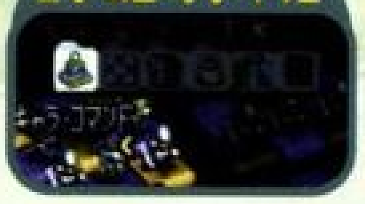


각각 캐릭터는「불꽃(炎)」「물(水)」,「바람(風)」,「대지(大地)」의 신의 어느 한 가지 가호를 받고 있다. 이것을 나타내는 것은 엘리멘트로서 밑의 표와 같이 영향을 준다

지형에 따른 이동 효과

큰길(街道)·눈길(雪道)	모든 이동 타입에 유리
초원(草原)	특별히 없다
황무지(荒地)	산악(山岳)·비행(飛行)
암반(岩場)	산악(山岳)
습지(濕地)	습지(濕地)·비행(飛行)
강(川)	비행(飛行) 이외는 침입 불가
설원(雪原)	설원(雪原)·비행(飛行)
눈 황야(雪荒野)	설원(雪原)·산악(山岳)·비행(飛行)
눈 숲(雪林)	설원(雪原)·삼림(森林)
눈 암반(雪岩場)	설원(雪原)·산악(山岳)·비행(飛行)
거점(據點)	이동에는 영향이 없다.

편성 화면 명령 아이콘



캐릭터 명령(キャラ・コマンド) : 각 캐릭터 별로 명령을 내릴 수 있다.

- 아이템 장비(アイテム裝備) : 각 캐릭터의 장비 아이템을 바꿀 수 있다
- 장비 해제(裝備解除) : 각 캐릭터가 장비하고 있는 아이템을 해제할 수 있다
- 클래스 체인지(クラスチェインジ) : 각 캐릭터의 클래스를 변경할 수 있다. 변경할 수 있는 클래스가 있을 경우에는 그 캐릭터는 '밝게' 표시되고 커서로 찍었을 경우 X 표가 표시되지 않는다.

※ 참고사항 : 각 클래스에는 필요한 능력치와 장비가 있으며 될 수 있는 대로 고위 클래스로 빨리 전직하는 것이 훨씬 강한 캐릭터를 키우는데 유리하다. 자세한 클래스 체인지 방법은 뒤의 표 참조

- 제명(除名) : 능력치가 낮고 쓸모 없는 캐릭터를 없애버린다.
- 이름 변경(名前變更) : 캐릭터의 이름을 바꿀 수 있다. 그러나 고유 등장 인물의 이름은 변경 불가이다.

유닛 명령(ユニット・コマンド) : 각 유닛에 대한 명령을 내릴 수 있다.

- 유닛 결성(ユニット結成):유닛의 리더를 지정해서 유닛을 구성할 수 있다. 다만 유닛의 리더는 그 클래스의 특성상 리더가 될 수 있는 자질(붉은 훈장)을 지니고 있어야 한다.
- 캐릭터를 넣는다(キャラを入れる) : 유닛에 캐릭터를 추가한다.
- 캐릭터를 뺀다(キャラを外す) : 유닛에서 캐릭터를 뺀다. 다만 리더격인 캐릭터를 뺄 경우 자동적으로 그 유닛은 해제된다.
- 포메이션(フォメション) : 유닛 내부에서 각 캐릭터의 배열을 바꾼다. 그 클래스에 따라 어떤 열에 위치하는 가에 따라 공격의 내용이 달라지기 때문에 그 점에 유의하여 설정하면 좋다. 될 수 있는 대로 마법사 계열은 후열에 배치하고 앞쪽에 HP가 높은 캐릭터를 배치하면 좋은 방패가 될 것이다. 또한 적과 어떤 방향으로 마주치는 가에 따라 실제 전투 때의 배치가 바뀌게 된다는 점을 주의하자.
- 캐릭터 교환(キャラの交換):두개의 유닛에서 임의의 캐릭터를 교환할 수 있다.
- 리더 체인지(リーダーチェンジ):유닛의 리더를 변경할 수 있다.
- 전투 명령(バトルコマンド):전투시의 명령을 미리 설정해둘 수 있다.

▶ 각자 판단해라(各自判斷せよ):각 캐릭터 별로 알아서 행동한다.
▶ 공격을 흐트려라(攻擊を散らせ):HP의 남은 양이 많은 적부터 우선 공격한다.
▶ 지휘관을 노려라(指揮官を狙え):적 유닛의 리더를 우선적으로 공격한다.

▶ 효율 좋게 싸워라(効率よく戦え):방어력이 낮은 적을 우선 적으로 공격하여 적에게 주는 피해를 높인다.

※ 참고 사항 : 일반적으로 적의 공격력이 훨씬 강할 경우에는 지휘관을 공격해서 적의 유닛의 지휘 계통을 무너뜨리고 비슷하다면 효율 좋게 싸우는 쪽이 유리하다. 그리고 훨씬 높다면 … 어떻게 하던 별 상관이 없다.

○ 유닛 아이템(ユニット・アイテム) : 유닛에게 아이템을 소지시킬 수 있다. 장비하는 아이템이 아닌 소모품이나 귀중품 종류만 장비할 수 있다.

클래스 명령(クラス・コマンド) : 클래스에 관련된 명령이다.

○ 클래스 목록(クラス一覧) : 현재 아군 내에 존재하는 모든 클래스를 볼 수 있다.

○ 장비 구입(装備購入) : 클래스 체인지에 필요한 장비를 미리 구입할 수 있다.

○ 솔저 보충(ソルジャー補充) : 3명씩 짝을 이루고 있는 솔저 중에서 인원이 부족한 솔저를 보충한다.

아이템 명령(アイテム・コマンド) : 아이템에 관련된 명령이다.

○ 아이템 사용(アイテム使用) : 지금 즉시 아이템을 사용한다.

○ 장비 해제(装備解除) : 장비하고 있는 아이템을 해제한다.

○ 목록(リスト) : 모든 장비의 목록을 볼 수 있다.

○ 조건 정리(條件整理) : 아이템의 분류 순서를 특정 방법으로 소트할 수 있다.

○ 처분(處分) : 처분이라고 하지만 없애는 것이 아니라 아이템을 팔 수 있다.

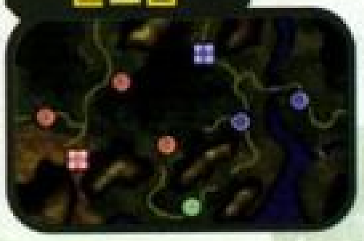
조건 정리(條件整理) : 화면상에 표시되는 유닛의 표시 순서를 바꿀 수 있다.

아이템 명령의 조건 정리와 같은 방식이다.

편성화면 종료(編成畫面終了) : 편성 화면을 끝내고 월드 맵으로 나간다.

작전 회의

필드맵



맵 확대/축소 : C 버튼↑↓

메뉴 : A 버튼/B 버튼

커서키 : 맵 스크롤

필드 맵 상의 푸른 점은 아군 거점, 붉은 점은 적군 거점이다. 그 중에서 사각형 거점은 각각 주 기지로써, 서로 이 기지를 제압 당할 경우 패배/승리가 된다.

거점의 해방과 제압

거점은 여러 이벤트가 일어나고 또한 상점이 있을 뿐 아니라 아군 유닛이 체류할 경우 피로도와 HP가 회복되게 된다. 시간이 소모되기는 하지만 회복에는 가장 최고라고 할 수 있다. 이러한 거점을 '해방(解放)' 하느냐 '제압(制壓)' 하느냐에 따라 필드 맵 클리어 후에 들어오는 솔저의 수와 자금의 양이 차이가 나게 된다.

거점 해방 조건 : 거점의 모럴과 거점에 들어서는 유닛의 얼라이먼트가 비슷해야 한다. 그래야만 해방인 것이다. 무조건 '카오스'라고 제압이 되는 것이 아니다.

거점의 이용

① **HP, 피로도 회복** : 거점 위에 멈춰 있기만 해도 HP와 피로도가 회복된다.

② **사람들과의 대화** : 「거점에 들어간다(據點に入いる)」라는 커맨드로 거점 안에 있는 사람들과의 대화가 가능하다.

③ **상점(ショップ)** : 장비품과 회복 아이템 특히 소모품이나 아이템 등을 팔고 있다.

④ **마녀의 관(魔女の館)** : 전투 불능 상태나 석화 상태가 된 자를 부활시킬 수 있다. 다만 솔저는 되살릴 수 없다.

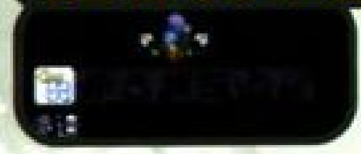
⑤ **유닛끼리의 캐릭터와 아이템 교환** : 같은 아군 거점에 여러 개의 유닛이 주류하고 있을 때 「아이템 교환(アイテムの交換)」이나 「캐릭터 교환(キャラの交換)」을 실행할 수 있다.

작전 회의 직전에 각 시나리오에 따라 특정한 이벤트가 있을 수 있다(새로운 캐릭터가 참가한다던가). 작전회의에서는 기본적인 아군 진행 루트와 적군의 진행 루트를 설명해주니 그것을 잘 살펴보도록 하자.

필드 상에서

필드 맵 명령(R 버튼으로 부를 수 있다)

필드 맵 명령 아이콘



파견(派遣) : 아군 유닛을 불러낼 수 있다 하나의 맵에 파견할 수 있는 유닛은 모두 10개까지이다. 그 점에 유의해서 수를 맞춰서 캐릭터를 키워 가는 것도 괜찮을 것이다(참고로 최대 소지 가능 유닛은 27개이다).

편성 화면(編成畫面) : 유닛을 편성할 수 있다.

아이템 사용(アイテム使用) : 유닛에 장비한 아이템을 사용할 수 있다.

엘름 페도라(エルムペドラ) : 현재 소유중인 페도라의 충전 상황을 볼 수 있다.

각종 설정(各種設定) : 월드 맵과 동일하다.

승리 조건(勝利條件) : 현재 필드 맵의 승리 조건을 확인한다.

중단(中斷) : 필드 맵 도중에 세이브 할 수는 있지만 다시 세이브 데이터를 읽어들였을 때는 읽은 세이브 데이터가 날아가기 때문에 리셋 노가다 등은 절대 할 수 없다. 게다가 한번 밖에 되지 않는다.

필드 맵 부대 명령(A 버튼으로 부를 수 있다)

필드 맵 부대 명령 아이콘



① 유닛 번호 : 유닛 일련 번호

② 전투 명령 : 현재 유닛에 설정되어 있는 전투 명령을 나타낸다.

③ 소지 아이템 : 현재 유닛이 소지하고 있는 아이템 목록을 나타낸다.

④ 리더 : 유닛의 리더 캐릭터를 나타낸다.

⑤ 피로도 : 유닛의 피로도를 나타내는 깃발이다. 빨갛게 가득 차면 자동적으로 캠핑 모드에 들어가게 된다.

⑥ 이동 타입 : 유닛의 이동 타입을 나타낸다. 유닛의 캐릭터가 하나를 제외한 나머지가 모두 공중 타입이라도 하나가 초원 타입일 경우 그 캐릭터의 제약을 받게 되어 있다.

행동(行動) : 행동과 관련된 명령이다.

○ 이동(移動) : 최대 3개 지점까지 경유지를 설정해서 이동할 수 있다. 특별한 경우를 제외하고는 '최단 거리'가 아닌 '최소 시간'이 드는 길을 선택하게 되어 있다. 그것을 막기 위해서는 세세하게 경유지를 설정하는 수밖에 없다. 또한 계속 이동을 할 경우에는 피로도는 3일 이상 유지될 수 없다.

○ 방향(方向) : 유닛이 바라보고 있는 방향을 지정할 수 있다. 거점을 지키면서 쳐들어오는 적을 방어할 때 사용한다.

○ 행동 옵션(行動オプション)

행동 옵션



적이 시야에 들어왔을 때 유닛의 행동 패턴을 결정할 수 있다. 유격(遊擊) 혹은 추격(追擊)은 적을 쫓아가는 것이며 후퇴(退却) 혹은 회피(回避)는 적을 피하는 것이다. 나머지는 영향을 받지 않는 것을 의미한다. MOVE는 이동 중, STOP은 정지중의 행동 패턴을 정할 수 있다.

○ 퇴각(退却) : 처음 유닛이 배치된 거점으로 이동하면 퇴각 메뉴가 나온다. 퇴각할 경우 다시 유닛 편성 등이 가능하다.

유닛 명령(ユニット・コマンド) : 유닛에 관련된 명령이다.

○ 전투 명령(バトルコマンド) : 편성 화면과 동일하다.

○ 포메이션(フォメション) : 편성 화면과 동일하다.

○ 아이템 사용(アイテム使用) : 유닛이 소지하고 있는 아이템을 사용할 수 있다.

○ 리더 체인지(リーダーチェンジ) : 편성 화면과 동일하다.

거점 명령(據點・コマンド)

○ 거점에 들어간다(據點に入いる) : 거점에 들어가서 거점 안의 사람들과 대화를 나눌 수 있다. 특별한 이벤트가 발생하는 경우도 있고, 시간에 따라 이벤트가 변화할 수도 있다.

○ 거점 정보(據點情報) : 거점의 정보를 나타낸다.



<선택 항목>

퇴각 확인.

○ 예(はい)

○ 아니오(いいえ)

거점정보



거점의 이름

① POPULATION : 인구. 미션 종료 후 얻게 되는 솔저의 수와 군자금에 영향을 준다.

② MORALITY : 도덕성. 이 모럴 수치에 맞는 유닛으로 거점을 장악해야지 해방이 된다. 이 역시 솔저의 수와 군자금에 영향을 준다.

○ 상점(ショップ) : 장비품과 회복 아이템 특히 소모품이나 아이템 등을 팔고 있다.

○ 마녀의 관(魔女の館) : 전투 불능 상태나 석화 상태가 된 자를 부활시킬 수 있다. 다만 솔저는 되살릴 수 없다.

○ 캐릭터와 아이템 교환 : 같은 아군 거점에 여러 개의 유닛이 주류하고 있을 때 「아이템 교환(アイテムの交換)」이나 「캐릭터 교환(キャラの交換)」을 실행할 수 있다.

상태를 본다(ステータスを見る) : 유닛의 각 캐릭터의 상태를 확인할 수 있다.

전투

전투 돌입 화면



전투에 돌입할 때 어떤 방향을 향하고 있는 가에 따라 적의 후면 혹은 측면에서 공격을 할 수 있고 그에 따라 적의 대열(포메이션)을 흐트릴 수 있는 것이다. 물론 그 반대의 경우도 존재한다.

전투화면



화면 좌측 하단이 적의 대열 및 HP이며 화면 우측 상단의 아군의 대열 및 HP이다. 그리고 그 옆의 게이지가 "개입 게이지(介入ゲージ)"란 것인데 이것이 가득 찰 경우 전투 명령, 퇴각, 에름페드라 등을 쓸 수 있다. 에름페드라는 사용자의 레벨과 자신의 속성에 따라 강력한 공격력을 자랑하지만 대신 한번 사용하면 충전하는 데 며칠이 걸리는 단점이 있다.

전투 애니메이션 선택 화면



이때 Z 트리거를 누르면 전투 애니메이션을 고를 수 있다. 자세한 것은 각종 설정과 동일하다.

크리티컬(クリティカル)과 녹백 (ノックバック)

평상시의 공력력 보다 훨씬 높은 공격을 가했을 때로서 물리 공격에 한해서만 존재한다. 그리고 이 경우 그 공격을 받은 적은 대열에서 한 칸 밀려나게 되는 것이다. 그것은 적 뿐 아니라 우리에게도 똑같이 존재하는 법칙이다.

상태 이상

마비(麻痺) : 몸이 마비되어 행동할 수 없게 된다. 행동 순서가 돌아왔을 때 일정 확률로 자연 회복된다.

독(毒) : 몸이 독에 오염되어 공격력이 저하된다. 마법으로 회복하지 않는 한 효과는 그 전투가 끝날 때까지 지속된다.

수면(眠り) : 잠에 빠져 행동할 수 없게 된다. 공격을 받거나 행동 순서가 돌아올 때마다 일정 확률로 자연회복 된다.

전투불능(戰鬪不能) : HP가 0이 되면 이 상태가 되어 전투에 참가할 수 없게 된다. 주인공이 이 상태에 빠지면 게임은 끝이다.

석화(石化) : 몸이 돌로 변하여 행동할 수 없게 된다. 효과는 전투 종료 후에도 지속되지만 미션을 클리어 하면 회복된다.

동시 공격

① 솔저의 동시 공격 : 개별로 공격할 때보다 훨씬 강한 공격을 가하게 된다.

② 합성 마법 : 마법의 동시 공격으로 공격력이 대폭으로 늘어나고 마법의 조합에 따라 마법 내용 자체가 변하게 된다.

클래스 체인지

인간계(人間系)

기본 직업인 솔저에 대해

솔저(ソルジャー). 그(?)는 성별도, 이름도, 레벨도 아무 것도 없는 썰렁한 존재이다. 그러나 성장에 있어서는 없어서는 안돼는 존재. 유닛에 참가하여 전투를 많이 할수록 파이터(ファイター) 혹은 아마조네스(アマゾネス)로 승격하여 인간계 클래스의 기본이 된다. 유닛 리더가 남성이면 파이터, 여성이면 아마조네스가 된다. 또한 기본적 공격력은 전체 캐릭터의 중간치 정도를 유지하게 되므로 쓸모 없는 낮은 수치의 캐릭터는 제명시키는 것이 솔저를 키우는데 유리하다.

※ 표 보는 법: S는 소형캐릭터, L은 대형 캐릭터이며 O는 유닛 리드, ★는 레디온리더가 될 수 있는 클래스를 의미한다

솔저(SOLDIER)	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 1
공격 방법	전열 : 찌르기(突く)	물리×1
	중열 : 찌르기(突く)	물리×1
	후열 : 찌르기(突く)	물리×1
착용 장비	쇼트 스피어	(창)
	하프 아머	(가벼운 갑옷)

견습 병사. 역할을 메우기 위해 3인 1조로 행동하고 있다. 전력으로써는 별 볼 일 없지만 전투에 참가하는 동안 파이터나 아마조네스로 성장한다.

※ 착용 장비에서 ( ) 표시가 있는 것은 바꿀 수 없는 장비이다.

남자(男子)

기본
파이터(ファイター)

- 남성 노비스(男性ノービス)
  - 나이트(ナイト)
  - 바사카(バーサーカ)
  - 펜서(フェンサー)
  - 파랭스(ファランクス)
  - 비스트 테이머(ビーストテイマー)
  - 돌 마스터(ドールマスター)
  - 닌자(ニンジャ)
  - 위저드(ウイザード)
- 남성 마스터(男性マスター)
  - 파라딘(パラディン)
  - 블랙 나이트(ブラックナイト)
  - 소드 마스터(ソードマスター)
  - 카타프렉트(カタフラクト)
  - 비스트 마스터(ビーストマスター)
  - 엔첸터(エンチャンター)
  - 닌자 마스터(ニンジャマスター)
  - 고에틱(ゴエティック)
  - 드래군(ドラグーン)
- 남성 특수(男性特殊)
  - 센츄리온(センチュリオン)★

파이터(FIGHTER)	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입:초원(草原)		소지 아이템 수:2
공격 방법	전열:베기(斬りつける)	물리×2
	중열:베기(斬りつける)	물리×1
	후열:베기(斬りつける)	물리×1
능력치	기본	레벨업 추가
STR		3~5
VIT		2~4
INT		2~4
MEN		2~4
AGI		1~3
DEX		2~4
착용 장비	쇼트 소드	한손 검
	체인 메일	가벼운 갑옷
	라운드 실드	소형 방패
	아이언 헬름	투구

검과 방패를 장비하는 남성 기본 클래스. 레벨업 시의 능력치 성장이 적어서 어디까지나 수행 단계의 레벨이다.

나이트(NIGHT)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입:초원(草原)		소지 아이템 수:2
공격 방법	전열:베기(斬りつける)	물리×2
	중열:베기(斬りつける)	물리×1
	후열:베기(斬りつける)	물리×1
능력치	기본	레벨업 추가
STR		4~6
VIT		3~5
INT		2~4
MEN		3~5
AGI		3~5
DEX		2~4
착용 장비	바르더 소드	한손 검
	플레이트 아머	전신 갑옷
	카이트 실드	방패
	아멧	투구

온몸에 갑옷을 걸치고 명예와 자긍심에 싸우는 기사. 파이터의 상위 클래스로 공수에 균형이 잡혀 있다. 유니트 전열에서 주력이 될 클래스

펜서(FENCER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 베기(斬りつける)	물리×2
	중열 : 베기(斬りつける)	물리×1
	후열 : 베기(斬りつける)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	72	4~6
VIT		2~4
INT		2~4
MEN		4~6
AGI		
DEX	62	4~6
착용 장비	바스타드 소드	양손 검
	크로스 아머	가벼운 갑옷
	지햇	모자

독특한 검술을 습득한 검사. 재빠른 움직임으로 큰 칼을 휘두른다. 가벼운 갑옷 밖에 장착할 수 없기 때문에 방어력은 낮지만 그것을 보강할 정도로 강한 공격력을 지닌다.

바사카(BERSERKER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 때리기(叩きつける)	물리×2
	중열 : 때리기(叩きつける)	물리×1
	후열 : 때리기(叩きつける)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	72	4~6
VIT	67	4~6
INT	2~4	
MEN	3~5	
AGI	3~5	
DEX	2~4	
착용 장비	프란스시카	도끼 · 해머(한손)
	레더 아머	가벼운 갑옷
	아이언 헬름	투구

강인한 육체와 뛰어난 힘을 지니는 전사. 어떠한 때에도 전력으로 적에게 공격한다. 같은 전열 타입의 나이트와 비교하면 공격력은 뛰어나지만 수비력은 떨어진다.

파랭스(PHALANX)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 찌르기(突き刺す)	물리×2
	중열 : 찌르기(突き刺す)	물리×1
	후열 : 찌르기(突き刺す)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	76	3~5
VIT	70	4~6
INT		2~4
MEN		4~6
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	슬렌더 스피어	창
	플레이트 메일	갑옷
	라지 실드	방패
	아이언 헬름	투구

긴 창과 거대한 방패로 무장하는 중전사. 공격력은 그다지 높지 않지만 뛰어난 수비력을 자랑한다. 적의 이 집중하는 전열 중앙 등에 놓으면 좋다.

돌 마스터(DOLL MASTER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 꼬드기기(けしかける)	물리×2
	중열 : 꼬드기기(けしかける)	물리×2
	후열 : 꼬드기기(けしかける)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		3~5
INT	60	4~6
MEN	66	3~5
AGI		3~5
DEX	65	4~6
착용 장비	슬렌더 스피어	창
	플레이트 메일	갑옷
	라지 실드	방패
	아이언 헬름	투구

특수한 실로 인형을 조종하는 인형사. 리더로 했을 경우 유닛 안에 있는 고렘의 능력을 높인다. 중열에서도 2회 공격이 가능하다는 장점을 지닌다.

닌자(NINJA)	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 삼림(森林)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 찢기(切り裂く)	물리×2
	중열 : 찢기(切り裂く)	물리×1
	후열 : 찢기(切り裂く)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		2~4
INT		3~5
MEN		3~5
AGI	52	5~7
DEX	59	3~5
착용 장비	아이언 크로우	갈퀴
	닌자 기브	가벼운 갑옷
	하치가네	모자

본래 어둠 속에 사는 닌자. 동방의 체술을 습득하여 갈퀴 형태의 무기로 적을 매장한다. 리더의 자격을 지니지 않는 클래스지만 매우 높은 민첩성을 지닌다.

비스트 테이머(BEAST TAMER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 산악(山岳)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 채찍질(ムチ打つ)	물리×2
	중열 : 채찍질(ムチ打つ)	물리×2
	후열 : 채찍질(ムチ打つ)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	72	4~6
VIT	67	3~5
INT		2~4
MEN		2~4
AGI		3~5
DEX		3~5
착용 장비	레더 윕	채찍
	레더 아머	가벼운 갑옷

몬스터를 다루는 마수사. 리더로 했을 경우 유닛 안에 있는 마수의 능력을 올려준다. 돌 마스터와 마찬가지로 중열에서도 2회 공격이 가능.

위저드(WIZARD)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 공격마법(단위:攻撃魔法)	마법×1
	중열 : 공격마법(단위:攻撃魔法)	마법×1
	후열 : 공격마법(단위:攻撃魔法)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		2~4
VIT		2~4
INT	57	5~7
MEN	63	3~5
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	시프레의 지팡이	지팡이
	로브	로브
	속성 마도서	마도서
	어뮬렛	액세서리

마도를 탐구하는 남성의 마법사. 힘이 없지만 강력한 마법을 쓴다. 사용하는 마법은 장비하는 마도서의 종류와 자신의 속성에 의해 변화한다.

파라딘(PARADIN)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 베기(斬りつける)	물리×3
	중열 : 베기(斬りつける)	물리×2
	후열 : 마법(단위)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	117	5~7
VIT	103	4~6
INT		3~5
MEN		4~6
AGI		3~5
DEX	89	3~5
착용 장비	프레시드 소드	한손 검
	바르디 아머	전신 갑옷
	카이트 실드	방패
	바르디 헬름	투구

성기사의 칭호를 손에 넣은 자. 후열에 배열하였을 경우 장비하는 검의 속성에 의한 마법을 사용할 수 있다. 공수 양면에 뛰어난 능력을 지니며 부대의 주력으로 활약한다.

소드 마스터(SWORD MASTER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 베기(斬りつける)	물리×3
	중열 : 베기(斬りつける)	물리×2
	후열 : 소닉 붐	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	127	4~6
VIT		3~5
INT		3~5
MEN		3~5
AGI		4~6
DEX	117	6~8
착용 장비	클레이모어	양손 검
	크로스 아머	가벼운 갑옷
	하치가네	모자

검술을 궁극으로 익힌 달인. 후열에 배열하였을 경우 충격파로 공격하지만 자신도 피해를 입는다. 최상위의 공격력을 지니지만 수비력은 약한 것이 단점

블랙 나이트(BLACK KNIGHT)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 내려치기(なぎ払う)	물리×2
	중열 : 내려치기(なぎ払う)	물리×2
	후열 : 공격 마법(단위)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	117	6~8
VIT	112	5~7
INT		4~6
MEN		4~6
AGI		3~5
DEX		3~5
착용 장비	사탄 클로버	도끼 · 해머(양손)
	바르디 아머	전신 갑옷
	밸리언트 망토	액세서리
	아멧	투구

칠흑의 갑옷에 몸을 감싸고 적을 위압하는 공포의 기사. 파라딘과 마찬가지로 후열에서는 마법을 쓴다. 양손으로 드는 도끼나 해머를 장비할 수 있는 유일한 클래스

비스트 마스터(BEAST MASTER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 산악(山岳)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 채찍질(ムチ打つ)	물리×2
	중열 : 채찍질(ムチ打つ)	물리×2
	후열 : 채찍질(ムチ打つ)	물리×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	117	5~7
VIT	103	5~7
INT		3~5
MEN		3~5
AGI		3~5
DEX		3~5
착용 장비	랩처 로즈	채찍
	하드 레더	가벼운 갑옷

마수를 다루는 방법을 극한까지 익힌 자. 리더로 했을 경우 유닛 안의 마수의 능력을 상승시킨다. 공격 회수는 어디에서도 마찬가지이지만 수비력이 약하기 때문에 후열에 배치하자.

카타프랙트(KATAFRACT)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 찌르기(突き刺す)	물리×2
	중열 : 찌르기(突き刺す)	물리×2
	후열 : 찌르기(突き刺す)	물리×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	124	4~6
VIT	130	6~8
INT		2~4
MEN		3~5
AGI		2~4
DEX		3~5
착용 장비	바르디 스피어	창
	헤비 아머	전신 갑옷
	타워 실드	방패
	아멧	투구

강력한 갑옷을 입고 거대한 방패를 든 중장 기사. 마스터 클래스로서는 공격력이 낮지만 철벽의 수비를 자랑하여 우리편을 지키는 벽으로써의 활약을 기대할 수 있다.

닌자 마스터(NINJA MASTER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 삼림(森林)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 찢기(切り裂く)	물리×3
	중열 : 찢기(切り裂く)	물리×2
	후열 : 인술(仁術)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		3~5
INT	94	4~6
MEN		3~5
AGI	112	6~8
DEX	99	4~6
착용 장비	바르더 크로우	갈퀴
	닌자 가브	가벼운 갑옷
	한냐 마스크	모자

어둠에 살고 있는 닌자의 두목. 후열에 놓으면 마법의 일종인 인술로 적을 공격한다. 노비스 클래스의 닌자와는 달리 리더의 자격을 지니고 있다.

고에틱(GOETICH)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 1
공격 방법	전열 : 공격마법(단위:攻撃魔法)	마법×1
	중열 : 공격마법(단위:攻撃魔法)	마법×2
	후열 : 공격마법(단위:攻撃魔法)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		2~4
VIT		2~4
INT	123	6~8
MEN	107	4~6
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	아크 완드	지팡이
	마술사의 로브	로브
	속성 마도서	마도서
	어뮬렛	액세서리

탐구 끝에 강대한 마력을 손에 넣은 자. 후열에 배치하면 강력한 범위 마법을 써서 적을 공격을 한다. 얼라이먼트가 낮지 않으면 클래스 체인지 할 수 없다.

드래군(DRAGOON)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 베기(斬りつける)	물리×3
	중열 : 베기(斬りつける)	물리×2
	후열 : 베기(斬りつける)	물리×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	127	5~7
VIT	111	5~7
INT		2~4
MEN		3~5
AGI		3~5
DEX	95	3~5
착용 장비	임룡의 대검	양손 검
	드래곤 아머	전신 갑옷
	드래곤 헬름	투구

대룡 장비를 몸에 감싼 드래곤 슬레이어라는 별명을 지니는 기사. 용에 대한 압도적인 공격력을 지니지만 클래스 체인지에 필요한 장비를 구하는 게 무척 어렵다.

엔첸터(ENCHANTER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 1
공격 방법	전열 : 꼬드기기(けしかける)	물리×3
	중열 : 꼬드기기(けしかける)	물리×2
	후열 : 꼬드기기(けしかける)	물리×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		3~5
INT	110	5~7
MEN	106	4~6
AGI		4~6
DEX	115	4~6
착용 장비	돌	인형
	마술사의 로브	로브
	어뮬렛	액세서리
	반다나	모자

인형을 다루는 것을 극도로 연구한 자. 인형이나 고렘에게 생명을 불어넣어 그 힘을 끌어낸다고 한다. 리더가 되었을 경우 유닛 안의 고렘의 능력을 상승시킨다.

센츄리온(CENTURION)♀	S ☆	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 베기(斬りつける)	물리×2
	중열 : 베기(斬りつける)	물리×1
	후열 : 베기(斬りつける)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT	52	3~5
INT	62	3~5
MEN	52	4~6
AGI		3~5
DEX	54	3~5
착용 장비	바르더 소드	한손 검
	플레이트 아머	전신 갑옷
	카이트 실드	방패
	아멧	투구

지도자로서 인정받은 기사. 전투력은 그다지 높지 않지만 경험과 통솔력을 무기로 레기온을 지휘한다. 레기온의 리더가 될 수 있는 중요한 클래스.

여자(女子)

기본	여성 노비스(女性ノービス)	여성 마스터(女性マスター)
아마조네스(アマゾネス)	아처(アーチャー)	디아나(ディアナ)
	드래곤 테이머(ドラゴンテイマー)	드래곤 마스터(ドラゴンマスター)
	발키리(ヴァルキリー)	프레이아(フレイア)
	소서리스(ソーサレス)	세이렌(セイレーン)
	클레릭(クレリック)	프리스트(プリスト)
	위치(ウイッチ)	여성 특수(女性特殊)
		센츄리온(センチュリオン)♀
		프린세스(プリンセス)

아마조네스(AMAZON)	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 활을 쏜다(矢を射る)	물리×1
	중열 : 활을 쏜다(矢を射る)	물리×1
	후열 : 활을 쏜다(矢を射る)	물리×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		1~3
VIT		2~4
INT		2~4
MEN		2~4
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	쇼트 보우	활
	레더 아머	가벼운 갑옷
	반다나	모자

활을 당겨 화살을 쏘는 여성 기본 클래스. 파이터와 마찬가지로 빨리 다른 클래스로 바꾸는 게 좋다.

아처(ARCHER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 활을 쏜다(矢を射る)	물리×1
	중열 : 활을 쏜다(矢を射る)	물리×1
	후열 : 활을 쏜다(矢を射る)	물리×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	72	3~5
VIT		3~5
INT		2~4
MEN		4~6
AGI		3~5
DEX	69	4~6
착용 장비	그레이트 보우	활
	레더 아머	가벼운 갑옷
	레더 햇	모자

강력한 활로 적을 꿰뚫는 여전사. 그 활의 위력과 정밀도는 아마조네스보다 훨씬 높다. 후열에 있는 적에게도 공격할 수 있는 것이 강점.

클레릭(CLERIC)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 힐링(ヒーリング)	마법×1
	중열 : 힐링(ヒーリング)	마법×1
	후열 : 힐링(ヒーリング)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		2~4
VIT		3~5
INT	59	4~6
MEN	62	4~6
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	라이트 메이스	메이스
	법의	로브
	로자리오	액세서리

신을 받드는 승려. 상처 입은 동료에게 신의 치료의 손길을 가져다주는 회복 마법을 쓴다. 전투력은 전혀 없지만 클레릭이 있는 부대는 가혹한 연속 전투에도 견딜 수 있다.

소서리스(SORCERESS)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 공격마법(단위:攻撃魔法)	마법×1
	중열 : 공격마법(단위:攻撃魔法)	마법×1
	후열 : 공격마법(단위:攻撃魔法)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		2~4
VIT		2~4
INT	62	4~6
MEN	65	4~6
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	시프레의 지팡이	지팡이
	마도사의 옷	옷
	속성 마도서	마도서
	어뮬렛	액세서리

수많은 마법을 쓸 수 있는 마녀. 위저드 보다 약간 마력이 뛰어나다 사용하는 마법은 장비하는 마도서의 종류나 자신의 속성에 의해 변화한다.

위치(WITCH)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 보조마법(단위:補助魔法)	마법×1
	중열 : 보조마법(단위:補助魔法)	마법×1
	후열 : 보조마법(단위:補助魔法)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		2~4
VIT		2~4
INT	65	5~7
MEN	68	4~6
AGI		3~5
DEX	72	3~5
착용 장비	시프레의 지팡이	지팡이
	마도사의 옷	옷
	속성 마도서	마도서
	뾰족 모자	모자

수많은 상태 이상을 일으키는 보조 마법을 쓰는 마녀. 사용하는 마법은 장비하고 있는 마도서의 종류와 자신의 속성에 의해 변화한다.

발키리(VALKYRIE)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 내려치기(なぎ払う)	물리×2
	중열 : 내려치기(なぎ払う)	물리×1
	후열 : 라이트닝(ライトニング)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	72	2~4
VIT	57	3~5
INT	62	3~5
MEN		3~5
AGI		3~5
DEX		3~5
착용 장비	슬렌더 스피어	창
	브레스 플레이트	갑옷
	라운드 실드	소형 방패
	깃털 장식	모자

신을 받드는 마법 전사. 전열이나 중열에 배치했을 때는 창으로 후열의 경우에는 바람 속성의 마법으로 공격을 행한다. 공수의 균형이 잡힌 만능 클래스이다.

드래곤 테이머(DRAGON TAMER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 찌르기(突く)	물리×2
	중열 : 찌르기(突く)	물리×1
	후열 : 찌르기(突く)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	72	4~6
VIT	57	4~6
INT		3~5
MEN		3~5
AGI		2~4
DEX	69	3~5
착용 장비	레이피어	세검
	체인 메일	가벼운 갑옷
	본 헬름	투구

용을 다루는 여성 검사. 자신의 몇 배나 되는 거대한 용을 세검 한자루로 마음대로 조종한다. 리더가 되었을 경우 유닛 안에 있는 드래곤의 능력을 올려준다.

프리스트(PRIEST)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 1
공격 방법	전열 : 힐링 플러스(ヒーリングプラス)	마법×1
	중열 : 힐링 플러스(ヒーリングプラス)	마법×1
	후열 : 힐링 플러스(ヒーリングプラス)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		2~4
VIT		3~5
INT	109	4~6
MEN	112	5~7
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	바르디 메이스	메이스
	현자의 옷	로브
	로자리오	액세서리

두터운 신앙심에서 높은 지위를 인정받은 승려. 범위 마법을 써서 우리편의 체력을 회복해준다. 광범위를 공격하는 적이 있다면 유닛에 넣는 것이 좋다.

디아나(DIANA)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 삼림(森林)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 활쏘기(矢を射る)	물리×1
	중열 : 활쏘기(矢を射る)	물리×2
	후열 : 활쏘기(矢を射る)	물리×3
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	116	5~7
VIT		5~7
INT		2~4
MEN		3~5
AGI		3~5
DEX	124	3~5
착용 장비	이디발	활
	하드 레더	가벼운 갑옷
	깃털 장식	모자

활을 궁극으로 익힌 간접 공격의 최고위. 후열에 놓으면 3번 공격하기 때문에 적 유닛 후열에 기분 나쁜 캐릭터가 있을 때 소중하다.

프레야(FREYA)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 설원(雪原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 후려치기(なぎ払う)	물리×2
	중열 : 후려치기(なぎ払う)	물리×2
	후열 : 썬더 프레어	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	116	4~6
VIT	101	3~5
INT	106	4~6
MEN		4~6
AGI		3~5
DEX		3~5
착용 장비	선더 스피어	창
	바르디 메일	갑옷
	박클러	소형 방패
	아멧	투구

신의 가호를 얻은 여전사. 전열이나 중열에 놓았을 경우에는 창으로, 후열에 배치하였을 경우에는 마법을 행사한다. 사용하는 마법은 장비하는 창의 속성으로 정해진다.

드래곤 마스터(DRAGON MASTER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)	소지 아이템 수 : 2	
공격 방법	전열 : 찌르기(サンダーフレア)	물리×2
	중열 : 찌르기(サンダーフレア)	물리×2
	후열 : 찌르기(サンダーフレア)	물리×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	27	5~7
VIT	112	4~6
INT		2~4
MEN		3~5
AGI		3~5
DEX	113	3~5
착용 장비	에스톡	세검
	스케일 아머	가벼운 갑옷
	깃털 장식	모자

용을 다스리는 것을 극한으로 익힌 자. 리더가 되었을 때는 유닛 안에 드래곤의 능력을 상승시켜준다. 공격 회수는 어디든지 마찬가지지만 수비력이 낮으니 후열에 배치하는 게 좋다.

세이렌(SIREN)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 1
공격 방법	전열 : 공격마법(단위:攻擊魔法)	마법×1
	중열 : 공격마법(단위:攻擊魔法)	마법×2
	후열 : 공격마법(단위:攻擊魔法)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		2~4
VIT		2~4
INT	125	6~8
MEN	128	4~6
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	아크 완드	지팡이
	밍크 코트	옷
	속성 마도서	마도서
	어뮬렛	액세서리

마도의 힘을 자유자재로 사용하는 여성 마법사. 후열에 배치하면 범위 마법을 사용해서 적을 공격한다. 얼라이먼트가 낮지 않으면 클래스 체인지할 수 없다.

센츄리온(CENTURION) ♂	S ☆	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 베기(斬りつける)	물리×2
	중열 : 베기(斬りつける)	물리×1
	후열 : 베기(斬りつける)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT	50	3~5
INT	68	3~5
MEN	56	4~6
AGI		3~5
DEX	52	3~5
착용 장비	바르더 소드	한손 검
	플레이트 아머	전신 갑옷
	박클러	소형 방패
	아멧	투구

지도자로서 인정받은 여기사. 레기온을 이끌 수 있다. 약간 힘이 떨어지는 것과 소형 방패를 장비하고 있다는 점이 남성 센츄리온과 다르다.

프린세스(PRINCESS)	S ☆	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 1
공격 방법	전열 : 공격마법(단위:攻擊魔法)	마법×1
	중열 :공격마법(단위:攻擊魔法)	마법×2
	후열 : 공격마법(단위:攻擊魔法)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		2~4
VIT		1~2
INT		3~5
MEN		3~5
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	배틀 팬	부채
	순백의 드레스	옷
	속성 마도서	마도서
	드림 크라운	(액세서리)

진정한 품위와 카리스마를 지니는 여성. 강력한 마법을 쓸 수 있을 뿐 아니라 우리편의 전의를 높여 유닛의 다른 캐릭터의 공격 회수를 1회씩 늘리는 능력을 지닌다.



전생계(轉生系)

뱀파이어(ヴァンパイア)
좀비(ゾンビ)♂
리치(リッチ) → 스켈톤(スケルトン) → 고스트(ゴースト)
좀비(ゾンビ)♀
엔젤나이트(エンジェルナイト) → 세라핌(セラフィム)

좀비(ZOMBIE) ♂	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 습지(濕地)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
	후열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		2~4
INT		1~3
MEN		2~4
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	엉망진창 옷	옷

살아있는 시체. 전투 불능이 된 남성 캐릭터가 맵 공략 종료시에 클래스 체인지할 때가 있다. 신성 마법의 공격으로 쓰러지지 않는 한 몇 번이고 되살아난다.

좀비(ZOMBIE) ♀	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 습지(濕地)	소지 아이템 수 : 2	
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
	후열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		1~3
INT		1~3
MEN		2~4
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	엉망진창 옷	옷

언데드로 변한 여전사. 전투 불능이 된 여성 캐릭터가 맵 공략 종료시 클래스 체인지할 때가 있다. 남자 좀비 보다 약간 HP가 떨어진다.

드래곤 테이머(DRAGON TAMER)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 찌르기(突きつける)	물리×2
	중열 : 찌르기(突きつける)	물리×1
	후열 : 찌르기(突きつける)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	72	4~6
VIT	57	4~6
INT		3~5
MEN		3~5
AGI		2~4
DEX	69	3~5
착용 장비	레이피어	세검
	체인 메일	가벼운 갑옷
	본 헬름	투구

용을 다루는 여성 검사. 자신의 몇 배나 되는 거대한 용을 채찍 한자루로 마음대로 조종한다. 리더가 되었을 경우 유닛 안에 있는 드래곤의 능력을 올려준다.

고스트(GHOST)	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 1
공격 방법	전열 : 나이트메어(ナイトメア)	마법×1
	중열 : 나이트메어(ナイトメア)	마법×1
	후열 : 나이트메어(ナイトメア)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		2~4
VIT		2~4
INT		4~6
MEN		2~4
AGI		2~4
DEX		2~4
착용 장비	엉망진창 천	로브

마력을 근본으로 떠도는 영혼. 스켈톤이 바람 + 불꽃 속성의 합체 공격을 받았을 때 클래스 체인지 한다. 상대를 재우는 효과를 지니는 나이트메어를 쓴다.

리치(LICH)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)	소지 아이템 수 : 1	
공격 방법	전열 : 공격마법(범위:攻撃魔法)	마법×2
	중열 : 공격마법(범위:攻撃魔法)	마법×2
	후열 : 공격마법(범위:攻撃魔法)	마법×3
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		2~4
VIT		2~4
INT		7~9
MEN		4~6
AGI		2~4
DEX		3~5
허용 장비	케류케이온	지팡이
	흑의 마도의	로브
	암흑마도서	마도서
	사자의 반지	(액세서리)

마도의 끝을 바라다 사람이길 포기한 마도사. 후열에서는 3번이나 범위 마법 공격을 행한다. 남녀 모두 클래스 체인지할 수 만 성별에 의한 차는 없다.

엔젤 나이트(ANGEL NIGHT)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 찌그리기(突き刺す)	물리×2
	중열 : 배니쉬(バニッシュ)	특수×1
	후열 : 배니쉬(バニッシュ)	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		3~5
INT	60	2~4
MEN	61	3~5
AGI		3~5
DEX	57	4~6
허용 장비	라이트 니들	세검
	플레이트 메일	갑옷
	카이트 실드	방패

천계의 전사. 얼라이먼트가 높은 여성 캐릭터가 전투 불능이 되었을 때 클래스 체인지하는 경우가 있다. 다만 기본 장비가 갖춰져 있어야하는 것이 조건

세라핌(SERAPHIM)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 찌르기(突き刺す)	물리×2
	중열 : 배니쉬(バニッシュ)	특수×2
	후열 : 지하드(ジハド)	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		3~5
INT	108	3~5
MEN	125	3~5
AGI		3~5
DEX	137	5~7
허용 장비	라이트 니들	세검
	바르더 메일	갑옷
	카이트 실드	방패

상급 천사. 후열에 배치하였을 경우 신성 속성의 전체 공격 「지하드」를 쓴다. 엔젤 나이트가 패러미터 조건을 채우면 전투 종료시에 클래스 체인지 한다.

뱀파이어(VAMPIRE)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)	소지 아이템 수 : 2	
공격 방법	전열 : 라이프 포스(ライフフォース)	특수×2
	중열 : 라이프 포스(ライフフォース)	특수×2
	후열 : 라이프 포스(ライフフォース)	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		3~5
INT	52	4~6
MEN	63	4~6
AGI	54	3~5
DEX		3~5
착용 장비	백작의 옷	(옷)
	블러드 스웰	(액세서리)

밤을 지배하는 어둠의 귀족. 생활하는 것은 밤뿐이며 낮에는 관속에 들어가 버린다. 상대의 체력을 빨아들여 자신의 것으로 삼는 「라이프 포스」를 쓴다.

※ 언데드에 대해 : 전생계 중에서 좀비, 스켈톤, 고스트 세 종류는 언데드로 불리는 특수한 클래스로 분류된다. 언데드는 다른 클래스와는 약간 다른 능력을 지닌다. 적의 공격을 받아 HP가 0이 되어 전투 불능 상태가 되어도 그 전투 후에 HP가 완전한 상태로 부활한다는 것이다. 다만 신성 속성에 약해서 이 속성의 공격으로 마지막 일격을 당했을 경우에는 소멸한다. 소멸한 언데드는 마녀의 관이나 「재생의 제단」으로도 되살릴 수 없다.

드래곤계(ドラゴン系)

드래곤 기본	드래곤 하급	드래곤 상급
드래곤 퍼피(ドラゴンパピー)	선더 드래곤(サンダードラゴン)	케츠알코아토르(ケツァルコアトル)
	레드 드래곤(レッドドラゴン)	프레아 브레스(フレアブレス)
	어스 드래곤(アースドラゴン)	자하크(ザッハーク)
	블루 드래곤(ブルードラゴン)	히드라(ヒドラ)
	플래티넘 드래곤(プラチナドラゴン)	바하무트(バハムート)
	블랙 드래곤(ブラックドラゴン)	티아무트(ティアマット)

드래곤 퍼피(DRGAON PUPPY)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 3
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
	후열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		4~6
INT		1~2
MEN		2~4
AGI		1~2
DEX		2~4

드래곤의 유생체. 브레스를 내뿜지 못 하고 육탄 공격만이 가능. 레벨 업하여 패러미터 조건을 채우면 각종 드래곤으로 성장한다.

레드 드래곤(RED DRAGON)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 산악(山岳)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
	후열 : 파이어 브레스(ファイアブレス)	브레스×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	108	5~6
VIT		4~6
INT		2~4
MEN		3~5
AGI	61	3~5
DEX		3~5

체내에 불꽃의 힘을 담고 있는 드래곤. 불꽃 속성의 드래곤 퍼피가 성장한 모습이다. 후열에 배치하였을 경우 범위 공격인 「파이어 브레스」를 쓴다.

블루 드래곤(BLUE DRAGON)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 습지(湿地)	소지 아이템 수 : 4	
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
	후열 : 콜드 브레스(コールドブレス)	브레스×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		4~6
INT		2~4
MEN	98	4~6
AGI		2~4
DEX	81	4~6

얼음이나 물, 이슬을 다스리는 드래곤. 물 속성의 드래곤 퍼피가 성장한 모습이다. 후열에 배치하였을 경우는 범위 공격인 「콜드 브레스」를 내뿜는다.

어스 드래곤(EARTH DRAGON)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
	후열 : 애시드 브레스(アシッドブレス)	브레스×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		2~4
INT		2~4
MEN		2~4
AGI		2~4
DEX		3~5

대지의 의지를 부르는 드래곤. 대지 속성의 드래곤 퍼피가 성장한 모습이다. 후열에 배치한 경우에는 범위 공격인 「애시드 브레스」를 뿜는다.



썬더 드래곤(THUNDER DRAGON)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
	후열 : 썬더 브레스(サンダーブレス)	브레스×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		4~6
INT		2~4
MEN		3~5
AGI	61	3~5
DEX	81	4~6

바람의 능력을 몸에 지니는 드래곤. 바람 속성의 드래곤 파피가 성장한 모습이다. 후열에 배치하였을 때는 범위 공격인 「썬더 브레스」를 내뿜는다.

플래티넘 드래곤(PLATINUM DRAGON)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
	후열 : 사이클리드 브레스(サイクリドブレス)	브레스×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT	114	5~7
INT	73	3~5
MEN	101	3~5
AGI		2~4
DEX		3~5

신의 축복을 받은 은백의 드래곤. 얼라이먼트가 높은 드래곤 파피가 성장한 모습. 후열에 배치하면 범위 공격인 「사이클리드 브레스」를 내뿜는다.

블랙 드래곤(BLACK DRAGON)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
	후열 : 로튼 브레스(ロートンブレス))	브레스×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	112	5~7
VIT		4~6
INT	73	3~5
MEN		3~5
AGI		2~4
DEX	84	4~6

마계의 세례를 받은 칠흑의 드래곤. 얼라이먼트가 낮은 드래곤 파피가 성장한 모습. 후열에 배치한 경우에는 범위 공격인 「로튼 브레스」를 내뿜는다.

케츠알코아틀(QUETZALCOATL)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 썬더 브레스(サンダーブレス)	브레스×2
	중열 : 썬더 브레스(サンダーブレス)	브레스×2
	후열 : 에어일루미넌트(エアイルミネント)	브레스×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		5~7
VIT		5~7
INT		3~5
MEN		4~6
AGI	93	3~5
DEX	121	4~6

바람 속성의 상급 드래곤. 마비 효과를 지니는 범위 공격 「에어일루미넌트」를 내뿜는다. 썬더 드래곤이 패러미터 조건을 채우면 클래스 체인지 한다.

프레어브레스(FLAREBRASS)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 산악(山岳)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 파이어 브레스(ファイアブレス)	브레스×2
	중열 : 파이어 브레스(ファイアブレス)	브레스×2
	후열 : 크림존 노트(クリムゾンノート)	브레스×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	156	5~7
VIT		5~7
INT		3~5
MEN		4~6
AGI	93	3~5
DEX		3~5

불꽃 속성의 상급 드래곤. 능력을 저하시키는 광범위공격 「크림존 노트」를 내뿜는다. 레드 드래곤이 패러미터 조건을 채우면 클래스 체인지 한다.

자하크(ZAHARK)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 에시드 브레스(アシッドブレス)	브레스×2
	중열 : 에시드 브레스(アシッドブレス)	브레스×2
	후열 : 어스 퀘이크(アースクエイク)	브레스×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		5~7
VIT	157	5~7
INT		3~5
MEN	130	4~6
AGI		2~4
DEX		3~5

대지 속성의 상급 드래곤. 능력을 저하시키는 광범위 공격 「어스퀘이크」를 일으킨다. 어스 드래곤이 패러미터 조건을 채우면 클래스 체인지 한다.

히드라(HYDRA)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 습지(湿地)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 콜드 브레스(コールドブレス)	브레스×2
	중열 : 콜드 브레스(コールドブレス)	브레스×2
	후열 : 크리어디지스터(クリアディザスタ)	브레스×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		5~7
VIT		5~7
INT		3~5
MEN	138	5~7
AGI		2~4
DEX	121	4~6

물 속성의 상급 드래곤. 수면의 효과가 있는 광범위공격 「클리어디자스터」를 내뿜는다. 블루 드래곤이 패러미터 조건을 채우면 클래스 체인지 한다.

티아무트(TIAMUT)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 로튼 브레스(ロートンブレス)	브레스×2
	중열 : 로튼 브레스(ロートンブレス)	브레스×2
	후열 : 이블 데드(イービルデッド)	브레스×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	160	5~7
VIT		5~7
INT	105	4~6
MEN		4~6
AGI		2~4
DEX	124	4~6

암흑 속성의 상급 드래곤. 수면 효과가 있는 광범위 공격 「이블 데드」를 내뿜는다. 블랙 드래곤이 패러미터 조건을 채우면 클래스 체인지 한다.

바하무트(BAHAMUT)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 사이클리드 브레스(サイクリドブレス)	브레스×2
	중열 : 사이클리드 브레스(サイクリドブレス)	브레스×2
	후열 : 디바이너 릴레이(ディバイナリレイ)	브레스×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		5~7
VIT	162	6~8
INT	105	4~6
MEN	133	4~6
AGI		2~4
DEX		3~5

신성 속성의 상급 드래곤. 신성 속성의 광범위 공격 「디바이너릴레이」를 내뿜는다. 플래티넘 드래곤이 패러미터 조건을 채우면 클래스 체인지 한다.

마수계(魔獸系)

와이엄(ワイアーム) → 와이번(ワイバーン)
그리폰(グリフォン) → 오피닉스(オピンクス)
헬 하운드(ヘルハウンド) → 케르베로스(ケルベロス)
코카트리스(コカトリス)
스핑크스(スフィンクス)

와이엄(WYRM)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 3
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	후열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	140	4~6
VIT		4~6
INT		2~4
MEN		2~4
AGI		4~6
DEX		3~5

전신이 비늘로 덮인 마수. 박쥐 같은 날개를 지닌다. 비행 능력을 지니지만 약간 빈약한 느낌이 있다. 빨리 성장시켜서 와이번으로 클래스 체인지하도록.

와이번(WYVERN)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 3
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	후열 : 파이어 브레스(ファイアブレス)	브레스×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	140	4~6
VIT		4~6
INT		2~4
MEN		3~5
AGI	124	5~7
DEX	102	3~5

하늘을 지배하는 마수. 와이엄이 성장한 모습. 후열에 배치하면 「파이어 브레스」를 내뿜는다. 비행 능력과 브레스 공격을 같이 갖고 있는 유일한 클래스이다.

그리폰(GRIFFON)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 3
공격 방법	전열 : 할퀴기(引っかく)	물리×2
	중열 : 할퀴기(引っかく)	물리×1
	후열 : 윈드 샷(ウインドショット)	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		3~5
INT		2~4
MEN		2~4
AGI		5~7
DEX		3~5

비행 능력을 지니는 라이언과 독수리의 합성 마수. 후열에 배치하면 충격파를 내뿜는 「윈드 샷」로 적을 공격한다. 마수치고는 약간 HP가 낮은 것이 결점.

오피닉스(OPHNINX)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 3
공격 방법	전열 : 할퀴기(引っかく)	물리×2
	중열 : 할퀴기(引っかく)	물리×1
	후열 : 윈드 스톰(ウインドストーム)	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		4~6
INT		3~5
MEN	105	3~5
AGI	127	5~7
DEX	91	4~6

라이언, 독수리, 곰의 합성 마수. 그리폰이 성장한 모습으로 비행 능력을 지닌다. 후열에 배치하면 강력한 전체 공격 「윈드 스톰」을 쓴다.

헬 하운드(HELL HOUN)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 산악(山岳)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×3
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	후열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		4~6
INT		3~5
MEN		2~4
AGI		3~5
DEX		2~4

머리가 두개인 거대 마견. 날카로운 이빨을 지니는 두개의 입으로 여러 사상자를 냈는다. 공격력과 체력이 뛰어나고 전열에 놓으면 3번이나 공격을 할 수 있다.

케르베로스(KERBEROS)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 산악(山岳)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×3
	중열 : 물어뜯기(かみ付く)	물리×2
	후열 : 메즈머라이즈(メズマライズ)	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	139	5~7
VIT	138	4~6
INT		4~6
MEN	90	2~4
AGI		3~5
DEX		2~4

지옥의 문지기로 알려진 머리가 세 개인 마견. 헬 하운드가 성장한 모습. 후열에 배치했을 때 쓰는 「메즈머라이즈」는 수면 추가 효과를 지니는 범위 공격이다.

코카트리스(COCKATRICE)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 쪼기(突っつく)	물리×2
	중열 : 쪼기(突っつく)	물리×1
	후열 : 페트로 브레스(ペトロブレス)	브레스×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		4~6
INT		1~3
MEN		2~4
AGI		5~7
DEX		5~7

닭의 몸에 뱀의 비늘과 꼬리를 지니는 마수. 비행 능력을 지닌다. 후열에 배치했을 때 쓰는 「페트로브레스」는 범위 안의 적을 석화 시키는 위협적인 공격이다.

스핑크스(SPHINX)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 3
공격 방법	전열 : 할퀴기(引っかく)	물리×2
	중열 : 특수마법(범위:特殊魔法)	마법×1
	후열 : 특수마법(범위:特殊魔法)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		3~5
INT		5~7
MEN		4~6
AGI		4~6
DEX		4~6

사람의 상반신과 사자의 하반신, 독수리의 날개를 지니는 마수. 비행 능력을 지닌다. 중열이나 후열에 놓으면 적 속성의 약점을 찌르는 마법을 자동적으로 골라 공격한다.





인형계(人形系)

고렘(ゴーレム) → 스톤 고렘(ストーンゴーレム) → 바르더 고렘(バルダーゴーレム)

고렘(GOLEM)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 산악(山岳)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 마구 때리기(ぶん殴る)	물리×3
	중열 : 마구 때리기(ぶん殴る)	물리×2
	후열 : 마구 때리기(ぶん殴る)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		5~7
INT		2~4
MEN		2~4
AGI		2~4
DEX		3~5

점토로 만들어진 수호성신에 혼을 불어넣어 만든 것. 단단한 육체를 갖고 있어서 공격력도 뛰어나다. 또한 전열에 배치한 경우에는 3번 공격한다.

스톤 고렘(STONE GOLEM)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 산악(山岳)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 마구 때리기(ぶん殴る)	물리×3
	중열 : 마구 때리기(ぶん殴る)	물리×2
	후열 : 마구 때리기(ぶん殴る)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	104	4~6
VIT	129	5~7
INT		2~4
MEN		3~5
AGI		2~4
DEX		3~5

문자 그대로 돌로 만들어진 고렘. 공격력, 방어력이 강화되어 있다. 고렘이 석화 효과를 지니는 공격을 받았을 때 클래스 체인지할 때가 있다.

바르더 고렘(BARDER GOLEM)	L	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 산악(山岳)		소지 아이템 수 : 4
공격 방법	전열 : 마구 때리기(ぶん殴る)	물리×3
	중열 : 마구 때리기(ぶん殴る)	물리×2
	후열 : 마구 때리기(ぶん殴る)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	144	5~7
VIT	185	6~8
INT		2~4
MEN		3~5
AGI		3~5
DEX		3~5

재빠르며 방어력이 높은 금속제 고렘. 스톤 고렘이 바람 + 불꽃 속성의 합체 공격을 받았을 때 클래스 체인지할 때가 있다.

아인간계(亞人間系)

호크맨(ホークマン)　　발탄(バルタン)
펌프킨 헤드(パンプキンヘッド)　　레이븐(レイヴン)
페어리(フェアリー)
그렘린(グレムリン)

호크맨(HAWK MAN)	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 때리기(叩きつける)	물리×2
	중열 : 때리기(叩きつける)	물리×1
	후열 : 때리기(叩きつける)	물리×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		2~4
INT		2~4
MEN		2~4
AGI		3~5
DEX		2~4
허용 장비	배틀 햄머	도끼 · 햄머(한 손)
	레더 아머	가벼운 갑옷
	반다나	모자

성질이 거칠고 전투를 좋아하는 야만적인 날개 달린 인간. 비행해서 이동한다. 패러미터 조건을 채우는 것에 따라 발탄이나 레이븐으로 클래스 체인지할 수 있다.

발탄(VULTAN)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 때리기(叩きつける)	물리×2
	중열 : 때리기(叩きつける)	물리×1
	후열 : 윈드 샷(ウインドショット)	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	103	4~6
VIT		3~5
INT		2~4
MEN		3~5
AGI	97	5~7
DEX	80	3~4
허용 장비	바르더 클럽	도끼 · 햄머(한 손)
	하드 레더	가벼운 갑옷
	하치가네	모자

천계를 지배했다는 고대 날개 달린 인간의 후손. 비행 능력을 지니며 또한 리더 자격도 지니고 있다. 후열에 놓을 때 쓰는 「윈드 샷」도 강력하다.

레이븐(RAVEN)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 때리기(叩きつける)	물리×2
	중열 : 때리기(叩きつける)	물리×1
	후열 : 썬더 애로(サンダーアロー)	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR	99	4~6
VIT		3~5
INT		2~4
MEN		3~5
AGI	93	4~6
DEX	77	4~6
허용 장비	바르더 액스	도끼 · 햄머(한 손)
	하드 레더	가벼운 갑옷
	아멧	투구

칠흑의 날개로 하늘을 날아다니는 암흑의 길에 빠진 날개 달린 인간. 발탄과 마찬가지로 비행 능력과 리더 자격을 같이 지닌다. 후열에 놓았을 때는 「썬더 애로」를 쓴다.

펌프킨 헤드(PUMPKIN HEAD)	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 삼림(森林)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 드랙 이터(ドラッグイーター)	특수×2
	중열 : 드랙 이터(ドラッグイーター)	특수×1
	후열 : 카보차워즈(かぼちゃうぉーず)	특수×1
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		5~7
INT		1~3
MEN		2~4
AGI		4~6
DEX		1~2
허용 장비	천 옷	옷
	거울의 호박	(액세서리)

마법으로 만들어진 인공 생명체. 상대의 체력을 절반으로 만드는 특수 공격을 행한다. 특히 후열에서 쓰는 「카보차워즈」는 자신의 체력도 반감하지만 무척 강력하다.

페어리(FAIRY)	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 1
공격 방법	전열 : 키스(なげキッス)	특수×1
	중열 : 키스(なげキッス)	특수×1
	후열 : 매직 미사일(マジックミサイル)	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		1~2
VIT		2~4
INT		3~5
MEN		5~7
AGI		5~7
DEX		4~6
허용 장비	작은 옷	(옷)

작은 몸이 사랑스러운 요정. 비행 능력을 지니지만 체력이 무척 낮은 것이 결점. 후열에 놓았을 경우는 신성 속성의 공격 「매직 미사일」을 쓴다.

그렘린(GREMLIN)	S	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 비행(飛行)		소지 아이템 수 : 1
공격 방법	전열 : 키스(なげキッス)	특수×1
	중열 : 키스(なげキッス)	특수×1
	후열 : 아비스(アビス)	특수×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		1~2
VIT		2~4
INT		3~5
MEN		5~7
AGI		5~7
DEX		4~6

익살스러운 사람에게 달라붙는 작은 악마. 재빠르고 마법 방어력도 뛰어나며 비행 능력을 지니고 있다. 후열에 배치했을 때 쓰는 아비스는 수면 효과를 지니는 공격.

고유직업(固有職業)

글래디에이터(グラディエイター : 마그너스)
글래디에이터(グラディエイター : 디오)
브레이즈 나이트(ブレイズナイト : 레이아)

글래디에이터 : 마그너스(GLADIATOR)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 베기(斬りつける)	물리×2
	중열 : 베기(斬りつける)	물리×1
	후열 : 마법(단위:魔法)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		2~4
INT		3~5
MEN		2~4
AGI		2~4
DEX		2~4
허용 장비	쇼트 소드	한손 검
	플레이트 메일	갑옷
	블루 크로스	(액세서리)

저군을 이끄는 지휘관으로 본작의 주인공. 사관 학교에서 교육을 받은 전사. 후열에 배치했을 경우에는 마법 공격을 행한다. 마법은 장비 무기에 의해 변화한다.

글래디에이터 : 디오(GLADIATOR)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 초원(草原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 베기(斬りつける)	물리×2
	중열 : 베기(斬りつける)	물리×2
	중열 : 베기(斬りつける)	물리×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		4~6
VIT		3~5
INT		2~4
MEN		3~5
AGI		3~5
DEX		2~4
허용 장비	바르더 소드	한손 검
	플레이트 아머	전신 갑옷
	블루 크로스	(액세서리)

사관 학교에서 교육을 받은 전사 중의 한 명. 클래스는 마그너스와 마찬가지지만 디오는 마법을 쓸 수 없는 대신에 중열이나 후열에서도 2번 공격 가능하다.

브레이즈 나이트 : 레이아(BRAIDS KNIGHT)	S ○	
허용 얼라이먼트	C C N N N L L ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
이동 타입 : 설원(雪原)		소지 아이템 수 : 2
공격 방법	전열 : 내려치기(なぎ払う)	물리×2
	중열 : 내려치기(なぎ払う)	물리×1
	후열 : 라이트닝(ライトニング)	마법×2
능력치	기본	레벨 업 추가
STR		3~5
VIT		3~5
INT		3~5
MEN		3~5
AGI		3~5
DEX		3~5
허용 장비	슬렌더 스피어	창
	브레스 플레이트	갑옷
	라운드 실드	소형 방패

사관 학교에서 교육을 받은 전사 중의 한 명. 전열이나 중열에 있을 경우에는 창을 쓰고 후열에 놓았을 경우에는 바람 속성의 마법을 써서 적을 공격한다.



아이템 데이터

방어구

투구(兜) : 주로 전사계 클래스가 장비하는 머리 방어구. 금속으로 되어 있는 것이 많기 때문에 보통 모자보다 방어력이 뛰어나다.
※ 장비 가능 클래스 : 프레야, 파라딘, 파이터, 파랭스, 드래곤 테이머, 드래군, 블랙 나이트, 레이븐, 나이트, 센츄리온(♂♀), 바사카, 카타프렉트

명칭	속성	비고
아이언 헬름(アイアンヘルム)	물리	간단한 철제 투구. 뒤쪽이 뚫려 있기 때문에 방어면에서 약간 불안하다
본 헬름(ボーンヘルム)	물리	드래곤의 두개골을 본떠서 만든 투구. 장식품에 가깝고 방어력은 그다지 없다
아멧(アーメット)	물리	머리 전체를 감싸는 철제 투구 안심은 되지만 주변을 파악하기 어려운 것이 결점
바르더 헬름(バルダーヘルム)	물리	장착하면 마력이 올라간다는 바르더 금속으로 만들어진 투구 INT가 올라간다
드래곤 헬름(ドラゴンヘルム)	물리	용의 두개골을 가공해서 만든 튼튼한 투구. 드래곤의 공격을 방어하는 능력이 뛰어나다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
천둥의 헬름(雷神のヘルム)	바람	뇌신 토올(雷神トール)의 용맹스런 포효에서 태어난다는 투구. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
프로이데 헬름(フロイデヘルム)	신성	파라하 신의 축복을 받은 투구. 잠을 무효화. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력과 MEN이 올라간다. STR 레벨 업 보너스
오우거 헬름(オウガヘルム)	암흑	악마의 대명사 오우거가 만든 투구. 신성 속성의 공격에 대한 저항력과 STR이 올라가고 STR 레벨 업 보너스
귀신의 헬름(鬼神のヘルム)	암흑	옛날 백염을 베었다고 하는 검호가 애용했다는 투구. 신성 속성의 공격에 대한 저항력과 STR, DEX가 올라간다



모자(帽子):어쨌든 가벼운 머리 방어구. 조금 약한 캐릭터도 쉽게 쓸 수 있다. 각 속성에 대한 저항력에 간섭하는 것이 많다.
※ 장비 가능 클래스 : 펜서, 아처, 엔챈터, 호크맨, 닌자 마스터, 발탄, 아마조네스, 발키리, 돌 마스터, 위치, 소드 마스터, 디아나, 닌자, 드래곤 마스터

명칭	속성	비고
레더 햇(レザーハット)	물리	부드러운 가죽을 가공하여 만든 모자. 평범한 방어구로써 널리 쓰여지고 있다
반다나(バンダナ)	물리	머리에 감는 천. 방어구 라기 보다는 오히려 기분을 마무리하는 것
철띠(ハチガネ)	물리	머리에 대한 공격을 막기 위해 머리띠에 철제 판을 붙여 만든 방어구
진 햇(ジンハット)	물리	머나먼 이국 땅에서 전해진 비와 구름을 막는 쓰는 우산. DEX가 올라간다
깃털 장식(羽飾り)	물리	지니고 있는 자에게 행운을 준다고 하는 예쁘고 귀여운 하얀 깃털 장식. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
뾰족 모자(とんがり帽子)	물리	가죽으로 만든 챙이 넓은 뾰족한 모자. 위처의 상징이다. INT가 올라간다
반야 마스크(ハンニャマスク)	물리	원한과 분노가 새겨진 반야의 가면. 자신의 감정을 죽이기 위해 쓴다. AGI, MEN이 올라간다
장식 모자(デコイキャップ)	물리	짐승을 끌어들이는 마법 모자. 매우 귀엽고 몸에 다는 것만으로 주목을 끈다
레드 브런치(レッドブランチ)	바람	붉은 나뭇가지가 순록의 뿔처럼 붙은 모자. 지니고 있는 자의 정신을 맑게 한다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력과 DEX가 올라간다
버닝 밴드(バーニングバンド)	불꽃	화룡의 수염으로 만들어진 머리띠. 화룡의 힘에 의해 냉기에게서 몸을 지킨다. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
얼음의 반다나(氷のバンダナ)	물	눈의 정령의 입김이 새겨진 천으로 만들어졌다는 마법의 반다나. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
신비의 베일(神秘のベール)	신성	퇴마용의 아름다운 얇은 천. 석화를 무효화. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. HP에 레벨 업 보너스

무기



한손 칼(片手劍) : 직접 공격을 주로 하는 전사들이 지니는 평범한 무기. 종류가 풍부하며 공격력이 높은 것이 많기 때문에 어떤 것을 장비해야 할지 걱정된다
※ 장비 가능 클래스 : 파라딘, 파이터, 나이트, 센츄리온(♂♀)

명칭	속성	비고
쇼트 소드(ショートソード)	물리	전쟁 초보자에게 주어지는 가볍고 쓰기 쉬운 단검. 누구나 쓸 수 있지만 공격력이 약한 것이 결점
바르더 소드(バルダーソード)	물리	장착하면 마력이 올라가는 바르더 금속으로 만들어진 검. 귀중한 물질을 주재료로 하고 있는 것에 비해서는 손쉽게 입수할 수 있다
팔시온(ファルシオン)	물리	칼 세공인이 정성껏 만든 원월도. 반월처럼 휘어진 넓은 폭의 칼날은 어떤 것이라도 자를 수 있도록 만들어져 있다
프란베르쥬(フランベルジュ)	물리	불꽃처럼 물결치는 칼날이 아름다운 검. 실용성도 뛰어나지만 그 형태의 아름다움 때문에 고대부터 예식용 칼로 쓰이는 일이 많다
파프닐(ファフニール)	물리	고대의 영웅이 악룡 파프닐을 쓰러뜨릴 때 쓴 드래곤 슬레이어의 칼. 한손 칼 중에서는 최고의 공격력을 자랑하며 드래곤에 대해 압도적인 힘을 발휘한다
노이슈의 서약(ノイッシュの誓約)	물리	잃어버린 연인의 영혼을 찾아 영원의 시간을 건널 때마다 소년이 모습을 바꾼다는 전설의 검. MEN이 올라간다
스무마누스(スムマーヌス)	바람	뇌룡의 비늘로 만들어진 검. 만드는데 꽤 시간이 걸리기 때문에 존재수는 적다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 높아진다
노토스(ノトス)	바람	남풍신 노토스의 힘을 담은 선더 소드. 사풍신기의 하나. 대지 속성의 공격에 대한 저항력, AGI가 올라간다
화룡의 검(火龍の劍)	불꽃	화룡의 비늘로 만들어진 드래곤 슬레이어의 검. 드래곤에 대한 살상력이 뛰어나다. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
레이반테인(レーヴァンテイン)	불꽃	거인 스루토(巨人スルト)의 검. 칼날에 담겨진 불꽃의 힘은 세계를 불태울 정도라고 한다. 물 속성에 대한 저항력이 올라간다
그램드링(グラムドリング)	불꽃	엘프가 특수한 기술을 써서 만든 검. 칼날은 끊임없이 불꽃처럼 빛나고 있다. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
석검(石劍)	대지	신이 담겨 있다는 큰 암석에서 잘라낸 돌로 만든 검. 바람 속성의 공격에 대한 저항력, VIT가 올라간다. VIT 레벨 업 보너스
금강도(金剛刀)	대지	동방 대국 지팡그에서 만들어진 검. 군대를 지휘할 때 쓰는 일도 있다 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
아이스 블레이드(アイスブレード)	물	그 조각은 거대한 암석도 꿰뚫는다는 영구동토의 얼음에서 만들어진 얼음의 칼. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
니프리트 소드(ニフリートソード)	물	더러워진 물의 힘을 담은 큰 비취 덩어리로 만들어진 검. 신비한 돌의 힘으로 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
프레시드 소드(ブレシッドソード)	신성	성직자의 기도를 받은 검. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. 신성 속성의 무기로 언데드에게 마지막 일격을 가하면 소멸한다
페니텐스(ペニテンス)	신성	타락한 천사가 지상에 가져온다는 신성검. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다. 언데드를 찌르면 소멸한다
오라시온(オラシオン)	신성	신들과 교류를 할 수 있다는 물에 젖은 듯 빛나는 성검. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다. MEN 레벨 업 보너스
이블 블레이드(イービルブレード)	암흑	마계의 검사가 사용하는 특이한 형태의 검. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라가고 공격을 받은 자는 잠에 빠지는 경우도 있다
다인슬레이프(ダインスレイブ)	암흑	사용하는 자를 싸움으로 빠뜨리는 피에 굶주린 마검. 사용하는 자의 잔혹함을 증폭시킨다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다



양손검(兩手劍) : 검의 길에 능통한 이들이 장비하는 무기. 양손으로 잡기 때문에 방패는 장비할 수 없지만 그에 대신하여 강력한 공격을 기대할 수 있다.
※ 장비 가능 클래스 : 펜서, 드래군, 소드 마스터

명칭	속성	비고
바스타드 소드(バスタードソード)	물리	그 중량을 살려 때려서 쓰는 일반적인 대검. 검사의 길을 노리는 자가 수행을 위해 사용하는 무기
흑룡의 대검(黑龍の大劍)	물리	티아멧의 날카로운 이빨에서 만들어진 드래곤 슬레이어의 검. 원래 공격력이 높지만 드래곤과 싸울 때 그 본래 힘이 발휘된다
클레이모어(クレイモア)	물리	끝에 둥근 장식이 달린 V자형 손잡이를 지니는 특이한 모양을 한 대검. 희소가치는 있지만 실전에는 그다지 어울리지 않는다
바르뭉크(バルムンク)	물리	악룡 파프닐의 날카로운 이빨에서 만들어진 양손잡이용 강검. 검사라면 한번은 손에 넣고 싶은 유명한 드래곤 슬레이어
패자의 강검(覇者の剛劍)	물리	고대 시구르드에 전해지는 유서 깊은 대검. 특별히 뛰어난 점은 없지만 그대신 약점도 없어 쓰기 쉽다
시그문드(シグムンド)	바람	뇌신 토울이 번개로 때려 달군 뇌검. 대검 중에서도 무척 크다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
마츠카제(マツカゼ)	바람	'대도(大刀)'라고 불리는 동방의 검. 날카로운 날 끝은 바람의 칼날을 만들어낸다고 한다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력, DEX가 올라간다
이스칸데르베이(イスカンデルベイ)	불꽃	고대의 영웅 이스칸데르베이가 수많은 싸움에서 운명을 같이 한 불꽃을 감싸고 있는 대검. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
카가리비(カガリビ)	불꽃	'대도'라고 불리는 동방의 검. 휘두르는 순간 칼날은 작열의 불꽃에 휩싸인다. 물 속성의 공격에 대한 저항력, DEX가 올라간다
그램(グラム)	대지	엘프가 만든 대검. 특수한 기술로 칼날에 용을 죽이는 장치가 장착되어 있다. 바람 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
요모기우(ヨモギウ)	대지	머나먼 동방에서 전해진 '대도'라고 하는 무기. 휘두르는 자의 힘을 끌어낸다. 바람 속성의 공격에 대한 저항력, DEX가 올라간다
마라카이트 소드(マラカイトソード)	물	마계의 빙산에서 만들어진 얼음의 검. 잘려진 자는 상처부터 얼어붙는다고 한다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
유우기리(ユウギリ)	물	희미하게 이슬을 띤 '대도'라고 불리는 동방의 검. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력, DEX가 올라간다. VIT에 레벨 업 보너스
카라드보르그(カラドボルグ)	신성	수많은 마물의 목을 잘라낸 「마물 퇴치」의 별명을 지니는 성검. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
쿠사나기(クサナギ)	신성	복수의 머리를 지니는 용의 꼬리에서 발견된 검. 녹슨 것처럼 보이지만 휘두르면 빛을 내뿜는다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
듀란달(デュランダル)	암흑	고대 천공인이 만든 암흑검. 잊혀진 기술로 어둠의 힘이 봉인되어 있다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
오우거 블레이드(オウガブレード)	암흑	악의의 대명사 오우거가 만든 거대한 검. 특이한 형태를 하고 있다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라가고 INT가 내려간다

세검(細劍) : 여성 전사가 사용하는 가는 칼날을 갖고 있는 검. 드래곤 테이머의 상징이기도 하다. 직접 공격용의 무기로서는 비교적 공격력이 낮은 편.
※ 장비 가능 클래스 : 세라핌, 드래곤 테이머, 드래곤 마스터, 엔젤 나이트

명칭	속성	비고
레이피어(レイピア)	물리	바늘처럼 가는 칼날을 지니는 찌르는 칼. 탄력이 있는 가는 칼날로 갑옷의 틈새로도 강력한 일격을 가할 수 있는 뛰어난 칼
마인 고슈(マインゴーシュ)	물리	공격을 휘두르기 적합한 소형 세검. 독특한 형태이긴 하지만 재질이 가볍기 때문에 세검 중에서는 무척 쓰기가 편한 것 중의 하나
용옥석의 검(竜玉石の剣)	물리	용과 교신을 가능하게 하는 「용옥석」에서 만들어진 검. 드래곤을 다루는 이를 위해서 만들어진 무기이다. 보라빛으로 빛나는 아름다운 보석이 매력적
에스톡(エストック)	물리	바늘처럼 가늘게 솟은 칼날의 찌르는 검. 손잡이에는 주먹 보호대가 붙어 있는 등 장비자의 손을 공격에서 지키도록 되어 있다
페리디트 소드(ペリダートソード)	물	차갑게 빛나는 보석 페리다트로 만들어진 냉검. 물결치는 듯한 넓은 칼날이 특징. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
라이트 니들(ライトニードル)	신성	신성한 힘을 구현화하여 한줄기 빛으로 묶은 찌르는 검. 방황하는 영혼을 안식으로 이끈다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
앰비시온(アンビシオン)	신성	앰비시온 왕이 신과의 계약에 의해 받은 검. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다. AGI 레벨 업 보너스

한손 도끼(片手斧), 한손 해머(片手ハンマー) : 소형 도끼와 해머. 위력은 그다지 없지만 하늘을 나는 아인(亞人)들은 옛날부터 이런 무기를 애용하고 있다.
밑의 표는 한손 도끼, 한손 햄머 순으로 나열되어 있다.
※ 장비 가능 클래스 : 호크맨, 발탄, 스켈톤, 레이븐, 바사가

명칭	속성	비고
프란시스카(フランシスカ)	물리	평범한 형태를 가진 소형 한손 도끼. 공격력은 거의 없지만 비교적 간단히 다룰 수 있는 무기이다
바르더 액스(バルダーアックス)	물리	몸에 지니면 마력이 올라가는 바르더 금속으로 만들어진 한손 도끼. 군살 없는 디자인으로 들기 쉽도록 경량화가 이루어져 있다
그램 록(グラムロック)	불꽃	천공의 화산 무스페룸(ムスペルム)에서 만들어진 불꽃의 도끼. 한손 도끼 중에서 최고의 공격력을 지닌다. 물 속성의 공격에 대한 저항력을 지닌다
지룡의 전투 도끼(地竜の戦斧)	대지	얼핏 특이한 모양을 지닌 드래곤 슬레이어 도끼. 예전에는 전장에서 처형에 쓰였다고 한다. 드래곤에 대한 살상력이 뛰어나다
얼어붙은 전투도끼(凍てついた戦斧)	물	은백색으로 빛나는 보기에는 아름다운 한손 도끼. 「동장군(冬將軍)」이라는 별명이 붙은 것으로도 알 수 있듯이 혹한지의 싸움에서 활약한다
이블 액스(イービルアックス)	암흑	악마가 제물의 목을 자르기 위해 쓰인 저주받은 암흑의 도끼. 희생자들의 원한이 담겨 있다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
블러드 클리버(ブラッドクリーバ)	암흑	대량의 피를 빨아들인 거대한 도살용 식칼. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다. VIT에 레벨 업 보너스
할트 햄머(ハルトハンマー)	물리	석재를 파괴하기 위해 사용되는 햄머. 원래 전투용으로 만들어진 것이 아니기 때문에 실전에는 그다지 쓰이지 않는다
바르더 클럽(バルダークラブ)	물리	장착하면 마력이 올라가는 바르더 금속으로 만들어진 곤봉. 사용자를 생각해서 만들어진 경량에 쓰기 쉬운 무기
에우로스(エウロス)	바람	동풍신 에우로스(東風神エウロス)의 힘을 담은 한손 햄머. 사풍신기의 하나. 대지 속성의 공격에 대한 저항력, AGI가 올라간다
플레임 프레일(フレイムフレイル)	불꽃	불꽃의 신을 신앙하는 아리나리 교단(アリナーリ教團)의 프레일. 휘두를 때마다 빛과 열을 발한다. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
아쿠아 햄머(アクアハンマー)	물	바다의 신 바스크(海の神バスク)의 눈물에서 만들어졌다고 전해지는 햄머. 그 아름다움은 무기로써 쓰는 것을 주저하게 할 정도이다
신비의 햄머(神秘のハンマー)	신성	위대한 신 피라하의 십계명이 새겨진 신성한 햄머. 언데드에게 마지막 일격을 가하면 소멸시킬 수 있다

양손 도끼(両手斧), 한손 해머(両手ハンマー) : 양손으로 받쳐야하는 대형 도끼와 햄머. 꽤 무게가 나가는 것이 특징이다. 블랙 나이트가 쓰는 무기이다.
※ 장비 가능 클래스 : 블랙 나이트

명칭	속성	비고
헤비 액스(ヘビーアックス)	물리	엄청난 파괴력과 거목을 한번에 자르는 강철의 도끼. STR 레벨 업 보너스
보레아스(ボレアス)	바람	북풍신 보레아스(北風神ボレアス)의 힘을 담은 일격 필살의 양손 도끼. 사풍 신기의 하나. 대지 속성의 공격에 대한 저항력, AGI가 올라간다
프로크스(プロクス)	불꽃	소지하는 자의 정신의 고양에 따라 홍련의 불꽃을 내뿜는다는 마법의 도끼. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
우르잔부르(ウルザンブル)	물	세상 끝에 있는 영샘에서 끌어올린 도끼. 도끼라기 보다는 햄머에 가까운 형태를 하고 있다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
룬 액스(ルーンアックス)	신성	신성한 주문이 새겨진 도끼. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다. 언데드에게 마지막 일격을 가하면 소멸시킬 수 있다
사탄 브로버(サタンブローバー)	암흑	사신이 지니는 낫과 비슷한 대형 양손 도끼. 상대의 정기를 빼앗는다고 한다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
워 햄머(ウォーハンマー)	물리	갑옷도 꿰뚫는 햄머. 고대의 대전 때 고안된 무기지만 시대의 흐름과 점점 쓰이지 않게 되었다
파워 햄머(パウアハンマー)	물리	군타 산록(グンター山麓)에서 발굴된 신비한 광석으로 만들어진 햄머. 장비하는 자가 지니는 잠재적인 힘을 모두 발휘하게 한다고 한다
묘르 니르(ミョルニール)	바람	뇌신 토울이 지니는 거대한 햄머. 별명으로 토울 햄머라 불리고 있다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
산시온(サンシオン)	대지	지맥을 휘두르는 대지의 햄머. 고대에 마계의 장군 갈프(ガルフ)가 애용했다. 바람 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
이그드라실(イグドラシル)	대지	지금은 없어진 세계의 나무의 가지를 잘라 공인들이 정성을 담아 만들어낸 곤봉. 바람 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
다그자 햄머(ダグザハンマー)	암흑	암흑신 다그자(暗黒神ダグザ)의 피에서 생겨난 햄머. 암흑 마도기의 하나로 마비 효과가 있다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다



창(槍) : 공격력도 뛰어나며 한손으로도 다룰 수 있는 창. 여러 속성이 모여 있는 것이 특징이다. 캐릭터의 특성에 맞는 것을 장비하자.
※ 장비 가능 클래스 : 프레아, 파랭스, 발키리, 카타프랙트, 솔저(기본 장착 장비)

명칭	속성	비고
쇼트 스피어(ショートスピア)	물리	생산성을 중시한 조잡한 창. 수행중의 병사에게 지급된다. 공격력은 없지만 망가져도 공짜로 얻을 수 있는 것 같다. 솔저(ソルジャー) 전용
슬렌더 스피어(スレンダースピア)	물리	가늘고 쓰기 편한 것에 비해서는 비교적 높은 공격력을 지닌 강철의 창. 약한 자라도 손쉽게 쓸 수 있기 때문에 여성 전사에게 인기가 높다
바르더 스피어(バルダースピア)	물리	장착하면 마력이 올라가는 바르더 금속으로 만들어진 창. 중량도 가벼워 마법까지 쓸 수 있는 전사에게는 필수 휴대 무기라고 할 수 있다
코르누리코푸누(コルヌリクルス)	물리	전설의 환수 유니콘의 뿔에 여러 신성 문자가 새겨진 창. 세련된 디자인으로 경량이다. INT가 올라간다
선더 스피어(サンダースピア)	바람	강한 번개에 맞아 그 힘을 담고 있는 마법의 창. 끝이 세 개로 갈리져 있다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
제퓨로스(ゼピュロス)	바람	서풍신 제퓨로스(西風神ゼピュロス)의 힘이 담겨져 있는 초경량의 창. 사풍신기의 하나. 대지 속성의 공격에 대한 저항력, AGI가 올라간다
볼케이토스(ボルケイトス)	불꽃	예전 맹위를 떨치던 볼케나 화산(ヴォルケナ火山)에서 발견된 환상의 창. 불꽃의 힘을 담고 있다. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
이그니스(イグニス)	불꽃	명부의 불꽃으로 단련된 불꽃의 창. 뚫린 자의 정신은 업화의 불꽃으로 불탄다고 한다. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
어스 자베린(アースジャベリン)	대지	지니고 있는 자의 잠재 능력을 끌어내 주는 창. 대지의 힘을 흡수하여 지니고 있는 자에게 그 힘을 준다. 바람 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
오즈릭 스피어(オズリックスピア)	물	고대 제모라왕(古代ゼモラ王)의 얼음의 창. 막대한 수의 수정이 모여 자연의 힘에 의해 만들어졌다고 한다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
벤티스카(ベンティスカ)	물	북방의 영웅 니브르(ニブル)가 쓰러뜨린 용 이세베르그(イセベルグ)의 동굴에서 광부의 손에 의해 발굴된 창. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
홀리 란스(ホーリーランス)	신성	신의 기사단이 지상에 강림했을 때 갖고 있는 마물을 깨부수는 은백의 성창. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
롱기누스(ロンギヌス)	신성	신조차 꿰뚫을 수 있다는 단죄의 창. 방황하는 영혼을 안식으로 인도한다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
이블 스피어(イービルスピア)	암흑	사신이 자신의 부하에게 주었다는 창. 슬픔과 절망을 힘으로 바꾼다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
브류나크(ブリューナク)	암흑	자신의 의지로 적을 꿰뚫고 잠들게 한다는 마계의 창. 신성 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. HP 레벨 업 보너스

채찍(ムチ) : 짐승을 다루는 것을 생업으로 삼는 자들이 쓰는 채찍. 무기로써도 쓸 수 있지만 짐승을 따르게 하는 것을 목적으로 하기 때문에 살상 능력은 낮다.
※ 장비 가능 클래스 : 비스트 마스터, 비스트 테이머

명칭	속성	비고
레더 윕(レザーウイップ)	물리	부드러운 가죽으로 만들어진 채찍. 공격력이 떨어지는 것이 결점이지만 짐승을 다루는 사람이라면 한번 휘두르는 것으로 짐승을 마음대로 조종할 수 있다
랩처 로즈(ラプチャーローズ)	물리	심홍의 장미로 만들어진 가시가 박힌 채찍. 장미 향기가 맹수들의 마음을 안정하게 하여 원래 갖고 있는 힘 이상을 발휘하게 할 수 있다고 한다
파마의 채찍(破魔のムチ)	물리	사교의 신관이 애용하던 사념이 담겨져 마력을 빼앗는 채찍. 이것으로 맞은 자는 사악한 생각에 정신을 상처 입고 몸을 망친다고 한다
뇌신의 채찍(雷神のムチ)	바람	뇌신 토울이 사용하던 채찍. 토울의 힘이 담겨져 있어 때릴 때마다 천둥을 부른다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
홀리 코멧(ホーリーコメット)	신성	신의 기도로 정화되어 한번 휘두를 때마다 선명한 흰색 섬광을 내뿜는 채찍. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
블랙 윕(ブラックウイップ)	암흑	서방에서 나타난 뱀파이어가 처녀를 사용할 때 사용한 채찍. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다. AGI 레벨 업 보너스

갈퀴(爪) : 숨어서 다니는 닌자들을 위해 만들어진 무기. 손에 장착하는 성질상 무기 중에서도 가장 가볍다. 공격력도 꽤 높다.
※ 장비 가능 클래스 : 닌자, 닌자 마스터

명칭	속성	비고
아이언 크로우(アイアンクロー)	물리	동방의 닌자들이 옛날부터 격투용으로 써오던 철제 갈퀴. 장갑처럼 팔에 끼고 싸운다. 공격력은 그다지 없지만 경량
바르디 크로우(バルダークロー)	물리	장착하면 마력이 올라간다. 바르디 금속으로 만들어진 갈퀴. 가벼운데다 날카로운 감각으로 한 순간에 적을 벨 수 있다
투르에노(トゥエノ)	바람	언제나 번개를 감싸고 있는 뇌룡의 발톱에서 만들어진 무기. 장비하고 있는 자는 뇌신의 가호를 얻는다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
루팔(ルファル)	불꽃	악마의 발톱에서 만들어진 무기. 그 발톱 끝에는 지옥의 업화가 불탄다고 한다. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
베르세르크(ベルセルク)	대지	지니고 있는 자를 망각 상태에 빠지게 하여 야수처럼 광폭하게 하는 갈퀴. 바람 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다. VIT 레벨 업 보너스
청룡의 발톱(青龍の爪)	물	청룡의 발톱을 몇 장이나 겹쳐서 만든 무기. 드래곤에 대한 살상력이 뛰어나다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
바쥬라(ヴァジュラ)	신성	소유자의 의식에 따라 변형하는 무기. 방황하는 영혼을 안식으로 인도한다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
블랙 캣(ブラックキャット)	암흑	검은 고양이의 혼을 담아 넣은 저주의 발톱. 장착한 자는 암흑의 마음에 지배된다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다



활(弓) : 간접 공격이 가능한 무기. 후열에 있는 적을 노릴 수 있다. 공격력은 그저 그렇지만 뒤쪽 캐릭터에게는 큰 피해를 줄 수 있다.
※ 장비 가능 클래스 : 아처, 아마조네스, 디아나

명칭	속성	비고
쇼트 보우(ショートボウ)	물리	목재의 소박한 활. 주로 수행중인 여전사가 사용한다. 소형에 가볍기까지 하기 때문에 한손으로 쥘 수 있는 것이 장점이지만 위력은 그다지 기대할 수 없다
그레이트 보우(グレートボウ)	물리	소 뿔의 얇은 조각을 3장 덧붙여 강화한 활. 전력으로써 불안감은 있지만 사용하기가 편리 해 한번 쓰기 시작하면 놓을 수 없다
바르디 보우(バルダーボウ)	물리	몸에 장착하면 마력이 올라가는 바르디 금속으로 만들어진 활. 궁병들 사이에서 무척 인기가 있다. INT가 올라간다
컴포지트 보우(コンポジットボウ)	물리	복수의 재료를 조합하여 동물의 뼈 등으로 강화한 활. 공격력이 높은 데다 결점도 없기 때문에 궁도를 지망하는 자들에게 중요시 여겨지고 있다
뇌신의 활(雷神の弓)	바람	뇌신 토울이 애용한 활. 쏘아진 활은 강력한 번개를 감싸고 적을 꿰뚫는다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
열화의 활(烈火の弓)	불꽃	화약을 담은 화살을 쏠 수 있는 특수한 활. 지니고 있는 자는 불꽃의 신의 가호를 받는다. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
사주의 활(砂 の弓)	대지	사막에 매몰된 고대 왕국 하비람(古代王國ハビラム)에서 전해지는 활. 모래 바람 속에서도 표적을 꿰뚫는다. 바람 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
동토의 활(凍土の弓)	물	거대한 얼음 조각에서 발견된 활. 이것에 맞은 자는 그대로 얼어붙는다고 한다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
크레센테(クレシェンテ)	신성	별에 사랑을 느낀 처녀가 사랑의 편지를 담아 쏘았다는 초승달 모양의 큰 활. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, DEX가 오른다
이다발(イディバル)	신성	마물을 꿰뚫는 은백의 성스러운 활. 신의 기사단이 지상에 강림했을 때 갖고 온 것. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
지르가의 마궁(ジイルガの魔弓)	암흑	영혼과 바꾸어 쾌락을 얻은 지르가의 뼈로 만들어진 활. 석화 효과도 있다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올INT가 내려간다

메이스(メイス) : 성직자를 위한 도구. 상대를 상처 입히기 위한 것이 아니기 때문에 뾰쪽하게 튀어나온 칼날은 없다. 마력을 높이는 것을 목적으로 장비한다.
※ 장비 가능 클래스: 클레릭, 프리스트

명칭	속성	비고
라이트 메이스(ライトメイス)	물리	소형으로 힘이 없는 자도 쓸 수 있는 메이스. 성직자의 호신용으로 만들어진 것이기 때문에 무기로서의 능력은 낮다. INT가 오른다
바르디 메이스(バルダーメイス)	물리	마력을 높여주는 바르디 금속으로 만들어진 메이스. 무기로써 쓰기보다 마력을 끌어내기 위해 지니고 있는 자가 많다. INT가 오른다
신비의 메이스(神秘のメイス)	신성	신의 축복을 받은 성스러운 메이스. 끝에 박힌 보석이 신비로운 빛을 뿜는다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다
간반테인(ガンバンテイン)	신성	지혜의 신 홀프(知の神ホルフ)가 축복해준 사악한 기운을 없애는 메이스. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다. INT 레벨 업 보너스

지팡이(杖) : 마력을 올리는 것을 목적으로 만들어진 것. 공격력은 없다고 봐도 좋지만 마법을 수행하는 클래스 밖에 장비할 수 없기 때문에 문제는 없을 것이다.
※ 장비 가능 클래스 : 위저드, 세이렌, 리치, 고에틱, 위치, 소서러스

명칭	속성	비고
시프레의 지팡이(シプレの杖)	물리	제테기네아 대륙에 어떤 곳에서나 발견되는 잡목을 재료로 만든 지팡이. 무기로서는 전혀 도움이 전혀 도움이 되지 않지만 INT가 오른다
아크 완드(アークワンド)	물리	마법을 행사하는 힘을 지니고 있는 자에서 끌어내는 기능을 가진 지팡이. 경험을 쌓은 마도사가 주로 사용한다. INT가 오른다
프레이스 베르그(フレースヴェルグ)	바람	바람의 상징인 환수 페레그린(幻獸ペレグリン)의 날개와 마법의 홍옥을 끝에 붙인 바람을 사용하는 자의 지팡이. 대지 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다
토티라(トゥイラ)	불꽃	불꽃을 내뿜는 지팡이. 그 맹렬히 불타는 불꽃은 사악한 자를 불태운다고 한다. 물 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다
요르문간드(ヨルムンガンド)	대지	세상을 감싸는 거대한 신의 뱀을 견본으로 만든 지팡이. 바람 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다. MEN 레벨 업 보너스
포라스길(フォラスギル)	물	숙려노던 술자가 지니고 있는 마력을 담고 있는 얼음의 칼로 변환하는 지팡이. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다
아케츠러브(アーケツラーヴ)	신성	잘려 떨어진 신의 팔이 모양을 바꿨다는 지팡이. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다. INT 레벨 업 보너스
케이류케이온(ケーリュケイオン)	암흑	헤르메스 신(ヘルメス神)이 장난감으로 삼았다는 두 마리의 뱀이 감겨 있는 지팡이. 신성 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다

인형(人形) : 인형사가 사용하는 인형. 얼핏 보기에 간접 공격처럼도 보이지만 직접 공격이다. 따라서 사용자가 앞쪽 열로 나갈수록 공격력이 오른다.
※ 장비 가능 클래스 : 엔첸터, 돌 마스터

명칭	속성	비고
마리오넷(マリオネット)	물리	인형사가 실을 사용해서 조작하는 목재 꼭두각시 인형. 조종하는 실은 철로 되어 있다. 사용자에게 힘은 필요 없지만 테크닉이 필요
풀(フール)	물리	삐에로 모양을 한 기묘한 인형. 얼핏 보기에 평범한 인형이지만 실은 그 내부에 수많은 무기가 숨겨져 있는 무서운 물건이다
헤븐즈 돌(ヘブンズドール)	신성	교회의 축복을 받은 천사의 인형. 이것과 꼭 닮은 인형이 아이들에게 무척 인기가 많다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
리어 팔(リア・ファル)	신성	신의 의지가 담겨 있는 석상. 「운명의 돌」이라 불리는 보석이 박혀 있다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
돌 오브 커즈(ドールオブカース)	암흑	혼이 담겨 있다는 저주받은 인형. 때때로 머리카락이 자란다는 소문도 있다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
갈란트(ガラントくん)	※1	동료들의 사랑을 담아 선물한 직접 만든 인형. 주인공의 힘이 담겨져 있기 때문에 주인공이 강해지면 강해질수록 인형도 강해진다

※1 : 주인공의 속성과 같게 된다

부채(扇) : 프린세스밖에 장비할 수 없는 무기. 공격력은 그다지 없지만 프린세스의 행동은 마법 공격뿐이니 문제는 없을 것이다. 종류는 두 가지밖에 없다
※ 장비 가능 클래스 : 프린세스

명칭	속성	비고
배틀 팬(バトルファン)	물리	철판을 맞춰서 만들어진 전투용의 튼튼한 부채. 적에게 던져서 쓰는 것이 아니라 지니고 있는 자의 힘을 증폭시키는 것이 목적이다
카르디아(カルディア)	신성	주로 신성한 의식 등에 쓰여지는 하트형을 지닌 아름다운 부채. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, AGI가 오른다

마도서

마도서(魔導書) : 마법을 행사할 수 있는 서류. 종류에 따라 공격 내용과 대상이 변화한다. 강력한 용언어 마법(龍言語魔法)은 INT가 높은 캐릭터에게 쓰게 하자
장비 클래스 : 위저드, 세이렌, 리치, 고에틱, 프린세스, 위치, 소서러스

명칭	속성	비고
속성 마도서(属性魔導書)	없음	술자를 수호하는 신을 불러 술자의 속성에 맞는 마법을 발동시키는 서류. 마법사의 필수품. INT가 올라간다
바람의 마도서(風の魔導書)	바람	풍신 하눌리를 불러 바람 속성의 마법을 발동하는 책. 마법사의 필수품. 대지 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다
불꽃의 마도서(炎の魔導書)	불꽃	불꽃의 신 조소넬을 불러 불꽃 속성의 마법을 발동하는 책. 마법사의 필수품. 물 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다
대지의 마도서(大地の魔導書)	대지	대지신 바서를 불러 바람 속성의 마법을 발동하는 책. 마법사의 필수품. 바람 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다
물의 마도서(水の魔導書)	물	얼음의 신 그루자를 불러 얼음 속성의 마법을 발동하는 책. 마법사의 필수품. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다
암흑마도서(暗黒魔導書)	암흑	암흑신 아스모데를 불러 암흑 속성의 마법을 발동하는 책. 마법사의 필수품. 신성 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 오른다
템페스트(テンペスト)	용	고대 고등 용인족의 마도서. 회오리를 불러 번개의 비를 내리게 한다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. INT 레벨 업 보너스
어나힐레이션(アニヒレーション)	용	고대 고등 용인족의 마도서. 대지에 불꽃의 비를 부른다. 물 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. INT 레벨 업 보너스
메테오 스트라이크(メテオストライク)	용	고대 고등 용인족의 마도서. 하늘에서 운석을 부른다. 바람 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. INT 레벨 업 보너스
화이트 뮤트(ホワイトミュート)	용	고대 고등 용인족의 마도서. 공기중의 수분을 얼린다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. INT 레벨 업 보너스

방패(盾)

소형 방패(小型盾) : 방패치고는 가볍기 때문에 주로 여전사가 장비한다. 경량인 만큼 방어력도 약간 낮지만 충분히 신뢰할 수 있는 것도 있다.
※ 장비 가능 클래스 : 프레아, 파이터, 발키리, 센츄리온우

명칭	속성	비고
라운드 실드(ラウンドシールド)	물리	소형의 원형 나무 방패. 손으로 드는 것이 아니라 팔에 고정하여 사용한다
박클러(バックラー)	물리	공격을 받아넘기기 위해 쓰는 금속제 소형 방패. 팔에 고정하여 사용한다
선더 실드(サンダーシールド)	바람	뇌수 누에(雷獣ヌエ)의 피로 정화된 소형 방패. 바람의 힘을 증폭시키는 효과가 있다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
프레임 실드(フレイムシールド)	불꽃	불꽃의 마인 이프리트(炎の魔人イフリート)가 남긴 소형 방패. 불꽃의 힘을 증폭시키는 효과가 있다. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
소일 실드(ソイルシールド)	대지	숲의 정령 도리아드(森の精霊ドリアード)가 만든 소형 방패. 대지의 힘을 증폭시키는 효과가 있다. 바람 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
아이스 실드(アイスシールド)	물	극한의 거인 피보르그(極寒の巨人フィボルグ)가 만든 소형 방패. 물의 힘을 증폭시키는 효과가 있다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다
스타 리스카이(スターリースカイ)	신성	하늘에 빛나는 수많은 별의 배치를 기록한 방패. 별들의 빛이 어둠을 막는다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 오른다



방패(盾) : 전사계열 클래스가 장비하는 방어구. 높은 방어 효과를 갖고 있을 뿐 아니라 패러미터 업에 레벨 업 보너스까지 주는 것도 있다.
※ 장비 가능 클래스 : 세라핌, 파라딘, 파랭스, 나이트, 센츄리온우, 카타프랙트, 엔젤 나이트

명칭	속성	비고
카이트 실드(カイトシールド)	물리	이동의 방해가 되지 않도록 밑 부분을 작게 한 방패. 사용하기 쉽고 방어력도 높다
타워 실드(タワーシールド)	물리	장방형의 큰 방패. 방어력은 높지만 매우 무겁고 움직임이 둔하게 되는 것이 결점
라지 실드(ラージシールド)	물리	거대한 원형 방패. 이 방패를 들 수 있는 힘만 있다면 어떤 공격도 쉽게 받아칠 수 있다
바르더 실드(バルダーシールド)	물리	마력을 높이는 바르더 금속으로 만들어진 방패. 방패 중에서는 비교적 가볍다. INT가 오른다
드래곤 실드(ドラゴンシールド)	물리	용의 비늘을 맞춰서 만든 방패. 드래곤에 의한 피해를 경감한다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
뇌수의 방패(雷獣の盾)	바람	뇌수 누에의 힘을 담은 방패. 짐승의 울음소리 같은 소리를 낸다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
작열의 방패(灼熱の盾)	불꽃	자연의 힘에 의해 대지의 깊은 곳에 봉인된 작열의 불꽃 힘을 담는 방패. 바람, 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
크리스탈 가드(クリスタルガード)	물	투명한 수정 같은 재질로 만들어진 반투명의 무척 아름다운 방패. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
성자의 방패(聖者の盾)	신성	성왕 오베론(聖王オベロン)의 이름이 새겨진 방패. 마비를 무효화. MEN이 오른다. MEN 레벨 업 보너스
오우거 실드(オウガシールド)	암흑	악마의 대명사 오우거가 만든 방패. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다. STR 레벨 업 보너스
영목의 방패(霊木の盾)	대지	바서 신 강림의 땅에 있는 거목으로 만든 방패. 모든 상태 이상을 무효화. 바람 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다



몸 방어구

가벼운 갑옷(輕鎧) : 갑옷 중에서 가장 가벼운 종류. 그만큼 힘이 없는 자도 다룰 수 있기 때문에 많은 클래스가 장비할 수 있다.
※ 장비 가능 클래스 : 비트 마스터, 솔저, 펜서, 아처, 호크맨, 파이터, 드래곤 테이머, 닌자 마스터, 발탄, 아마조네스, 비스트 테이머, 레이븐, 소드 마스터, 디아나, 바사카, 닌자, 드래곤 마스터

명칭	속성	비고
하프 아머(ハーフアーマー)	물리	이름도 없는 병사들이 착용하는 손수 만든 조잡한 갑옷. 솔져 전용
크로스 아머(クロスアーマー)	물리	두꺼운 천으로 만들어진 갑옷. 착용하는 자의 정신을 안정시킨다. DEX, MEN이 올라간다
레더 아머(レザーアーマー)	물리	부드러운 천을 몇 장이고 겹쳐 만든 갑옷. 방어력은 그다지 높지 않지만 튼튼하다
하드 레더(ハードレザー)	물리	편 동물의 가죽으로 만들어진 갑옷. 매우 가볍고 단단하다
닌자가브(ニンジャガーブ)	물리	닌자가 사용하는 복장. 철판이 섞여 있기 때문에 보기보다 튼튼하다. AGI가 올라간다
스케일 아머(スケイルアーマー)	물리	와이반의 비늘을 붙여 보강한 특이한 타입의 레더 아머
체인 메일(チェインメイル)	물리	금속 링을 이어서 만든 갑옷. 잘리는 일은 없지만 충격에는 효과가 약하다
선더 체인(サンダーチェイン)	바람	번개를 띄고 있다는 체인 메일. 때때로 스스로 방전하여 장비하는 자를 지킨다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
이다텐의 휘장(イダテンの 子)	바람	몸에 장착하면 무척 몸이 가벼워지는 이상한 갑옷 휘장. 대지 속성의 공격에 대한 저항력과 AGI가 올라간다
프레임 레더(フレイムレザー)	불꽃	불꽃의 표시를 불로 새겨 넣은 레더 아머. 마법의 불꽃이 착용자를 보호한다. 물 속성의 마법에 대한 저항력이 올라간다
소일 레더(ソイルレザー)	대지	대지의 문장이 새겨진 하드 레더. 자비하는 자에게 대지의 강함을 전해준다. 바람 속성의 마법에 대한 저항력이 올라간다
아이스 체인(アイスチェイン)	물	마력을 띠는 얼음의 체인 메일. 하얀 냉기를 뿜으며 장비하는 자를 지킨다. 불꽃 속성의 마법에 대한 저항력이 올라간다
세인트 가브(セイントガーブ)	신성	빛의 신앙자에 의해서 만들어진 의상. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, MEN이 올라간다. HP 레벨 업 보너스

갑옷(鎧) : 충분한 방어력을 지니는 아주 평범한 갑옷. 특수 효과를 지니는 것은 없지만 패러미터를 올리는 것은 몇 가지 있다.
※ 장비 가능 클래스 : 프레야, 세라핌, 파랭스, 발키리, 엔젤 나이트



명칭	속성
브레스트 플레이트(ブレストプレート)	몇 장으로 겹쳐진 철판을 조합하여 만든 가슴 부분만을 보호하는 가벼운 갑옷
플레이트 메일(プレートメイル)	몇 장으로 겹쳐진 철판을 조합하여 만든 상반신만을 보호하는 갑옷. 조금 무겁다
바르더 메일(バルダーメイル)	장착하면 마력이 올라가는 바르더 금속으로 만들어진 큰 갑옷. INT가 올라간다
타이타니아 메일(タイタニアメイル)	요정왕 타이타니아의 신전에서 훔쳐낸 신비의 갑옷. AGI가 올라간다. VIT 레벨 업 보너스
페레그린 메일(ペレグリンメイル)	대공을 유유히 날아가는 환수 페르그린의 날개로 만든 갑옷. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
포이닉스 메일(ポイニクスメイル)	전설의 새 피닉스가 인류의 생명을 구하기 위해 주었다는 갑옷. 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
나사로크 메일(ナサロークメイル)	거대한 암석인 듯 단단한 맹수 나사로크의 피부를 써서 만든 갑옷. 바람 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
프웨일 메일(フウェイルメイル)	오베로 바다를 회유하는 거대한 환수 프웨일을 본따 만든 아름다운 형태의 갑옷. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
천사의 갑옷(天使の鎧)	하늘에서 내려온 엔젤 나이트의 갑옷. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, MEN이 올라간다. MEN 레벨 업 보너스
칠흑의 갑옷(漆黒の鎧)	어둠의 가호를 얻기 위해 검은 피로 칠해진 갑옷. 주변에는 악령이 따른다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다

전신 갑옷(鎧) : 전신을 감싸는 가장 무거운 전신 갑옷. 힘이 있는 자만 장비할 수 있지만 그 방어 효과에 견줄만한 것은 없다. 아주 의지할만한 방어구이다.
※ 장비 가능 클래스 : 파라딘, 드래군, 블랙 나이트, 나이트, 센츄리온 ♂우, 카타프랙트

명칭	속성	비고
플레이트 아머(プレイトアーマー)	물리	철판을 합쳐서 만든 전신을 완전히 감싸는 갑옷. 중량은 꽤 나간다
바르더 아머(バルダーアーマー)	물리	착용하면 마력이 올라가는 바르더 금속으로 만들어진 무척 큰 전신 갑옷
헤비 아머(ヘビーアーマー)	물리	플레이트 아머를 바탕으로 철판으로 더욱 강하게 만든 중량급 갑옷
드래곤 아머(ドラゴンアーマー)	물리	운석을 가공해서 만든 전신 갑옷. 드래곤에 의한 공격에 대해 높은 방어력을 지닌다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
디아도라의 노래 소리(ディアドラの歌聲)	물리	비원의 노래 소리가 들린다는 갑옷. 연인과의 이별을 한탄하며 자해한 소녀의 혼이 깃들여 있다
윈드 아머(ウインドアーマー)	바람	갑옷을 중심으로 회오리바람이 불어 장비자를 적에게서 지키는 마법의 전신 갑옷. 대지 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
제르네륜느(ジェルネリュンヌ)	바람	수렵의 신이 깃들어 있는 갑옷. 달의 빛과도 비슷한 부드러운 빛을 내뿜는다. 대지 속성의 공격에 대한 저항력과 DEX가 올라간다
브레이저브리크(ブレイザブリク)	물	이슬을 띤 전신 갑옷. 장착하면 윤곽이 희미하게 되어 장비자의 위치를 알 수 없게 된다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
룬 플레이트(ルーンプレート)	신성	신성 룬 문자가 각인 되어있는 축복을 받은 갑옷. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. VIT 레벨 업 보너스
오우거 아머(オウガアーマー)	암흑	악마의 대명사 오우거가 만든 전신 갑옷. 신성 속성의 공격에 대한 저항력, STR이 오른다. STR 레벨 업 보너스
사신의 갑옷(死神の甲冑)	암흑	장착한 자의 생기를 빼앗아간다는 암흑의 전신 갑옷. 신성 속성의 공격에 대한 저항력, DEX가 올라간다
서던 크로스(サザンクロス)	신성	사람들을 인도했던 천공의 신들이 장착하던 갑옷. 남십자성의 장식이 새겨져 있다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다

로브(ローブ) : 방어구면서도 방어 효과가 거의 없는 옷. 몸을 지킨다기 보다는 마력을 보충하기 위해 입는 것이다. 마법사 계열 클래스가 장비 가능.
※ 장비 가능 클래스 : 위저드, 클레릭, 엔첸터, 리치, 프리스트, 고에틱, 스켈톤, 돌 마스터, 고스트



명칭	속성	비고
엉망진창 천 조각(ぼろぼろの布)	물리	너덜너덜해진 천 조각. 방어구로써 거의 도움이 되지 않는다
로브(ローブ)	물리	길고 부드러운 외투. 가볍고 얇은 것이 이점이지만 내구성은 없다
법의(法衣)	물리	성직자의 법복. 몸에 걸치면 기분을 부드럽게 유지할 수 있다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
마술사의 로드(魔術師のローブ)	물리	바르더 금속의 실을 꽉 넣은 로브. 입는 느낌보다 실용성을 중시하고 있다. INT가 올라간다
현자의 옷(賢者の衣)	물리	크리스탈이 짜여져 있는 특수한 로브. 마력을 높이기 위한 효과를 같이 지니고 있다. INT가 올라간다
바람의 법의(風の法衣)	바람	테고의 레리프에 그려진 「하늘을 나는 자」가 입고 있는 옷을 본 딴 것. 대지 속성의 공격에 대한 저항력과 INT가 올라간다
불꽃의 법의(炎の法衣)	불꽃	염룡 파이어 드레이크의 비늘을 꽉 넣은 불꽃의 망토. 냉기를 막는다. 물 속성의 공격에 대한 저항력과 INT가 올라간다
봉황의 로브(鳳凰のローブ)	불꽃	불사의 신수, 봉황의 깃털을 꽉 넣은 천으로 만든 로브. 물 속성의 공격에 대한 저항력과 INT가 올라간다
대지의 법의(大地の法衣)	대지	입고 있는 자에게 지맥의 힘을 집결시킨다는 마법의 로브. 바람 속성의 공격에 대한 저항력과 INT가 올라간다
물의 법의(水の法衣)	물	요정왕 타이타니아를 받들던 신관들의 옷. 물의 요정의 가호를 얻을 수 있다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력과 INT가 올라간다
서약의 성포(誓約の聖布)	신성	성자로써 맹세를 지킨 자의 증표로서 주어지는 망토. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력과 INT가 올라간다
백의 미도의(白の魔導衣)	신성	성직자가 입는 로브. 수면도 무효화. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력과 INT가 올라간다. INT 레벨 업 보너스
흑의 미도의(黒の魔導衣)	암흑	악마의 피로 물들여진 로브. 신성 속성의 공격에 대한 저항력과 INT, MEN가 올라간다. INT 레벨 업 보너스
심연의 로브(深淵ののローブ)	암흑	이 세상에서 가장 깊은 곳에서 심연의 어둠에 닿아 있던 암흑의 로브. 신성 속성의 공격에 대한 저항력과 MEN가 올라간다

옷(服) : 아주 평범한 옷. 로브와 마찬가지로 방어 효과는 기대할 수 없지만 마력 증강을 위해 장비한다. 그 중에는 특이한 옷도 있다.
※ 장비 가능 클래스 : 세이렌, 좀비우, 프린세스, 위치, 소서러스, 뱀파이어(기본 장비), 페어리(기본 장비)

명칭	속성	비고
엉망진창 옷(ぼろぼろの服)	물리	너덜너덜해져 보기만도 무참한 옷. 방어 효과는 거의 없다
천 옷(布の服)	물리	아주 평범한 천으로 만들어진 옷. 방어구로써의 효과는 거의 없다
마도사의 옷(魔道士の服)	물리	마력을 담은 보석이 박혀 있다. 마도사를 위해 만들어진 옷. INT가 올라간다
밍크 코트(ミンクのコート)	물리	절멸의 위기에 접한 육식 마수의 모피로 만든 값비싼 코트. INT가 올라간다
순백의 드레스(純白のドレス)	물리	고귀하고 순결한 여성만이 입는 것을 허락 받은 하얗고 아름다운 드레스. 암흑, 신성 속성의 공격에 대한 저항력과 INT가 올라간다
백작의 옷(伯爵の衣)	물리	귀족을 위해 만들어진 옷. 약간 두터운 편이지만 방어구라기 보다는 꾸미기 위해 입는 것
페더 슈츠(フェザースーツ)	바람	전설의 큰 콘돌의 깃털을 모아 열심히 짜서 만든 슈츠. 대지 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
히트 텍스(ヒートテックス)	불꽃	신소재와 마법 기술의 응용에 의해 완성의 날을 눈 앞에 둔 심홍의 옷. 물 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
포레스트 크로스(フォレストクロス)	대지	엘프가 만든 새로운 녹색 옷. 삼림에 숨어들어 적에게 발각되지 않게 된다. 바람 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
미스티 코트(ミスティコート)	물	시원한 푸른 수정으로 장식되어 있는 물의 마력을 지니는 코트. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
스타 더스트(スターダスト)	신성	유성 조각을 모아 만든 아름다운 드레스. 암흑 속성 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. AGI 레벨 업 보너스
스펠 크로스(スペルクロス)	암흑	주술에 사로잡힌 낡은 옷으로, 이해할 수 없는 문자가 마구 적혀 있다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
작은 옷(小さな服)	물리	손바닥만한 사이즈의 천으로 만들어진 옷. 페어리 전용. 방어구로써의 효과는 거의 기대할 수 없다

액세서리

액세서리(アクセサリー) : 여러 효과를 지니는 액세서리. 패러미터를 올리는 것이 대부분이다. 주로 마법을 쓰는 클래스가 장비 가능하다.
※ 장비 가능 클래스 : 위저드, 클레릭, 엔첸터, 세이렌, 프리스트, 블랙 나이트, 고에틱, 돌 마스터, 소서러스, 뱀파이어(기본 장비), 리치(기본 장비), 프린세스(기본 장비), 펌프킨 헤드(기본 장비)



명칭	속성
어뮬렛(アミュレット)	마도를 추구하는 자가 몸에 걸치는 머리 장식. 사악한 것으로부터 자신의 정신을 지켜준다고 한다. INT가 올라간다
언령의 반지(言霊の指輪)	말에 담겨 있다고 하는 정령에 작용하여 주문의 힘을 증대시키는 마법의 반지. 마술사들의 애용품. INT가 올라간다
벨 오브 선더(ベルオブサンダー)	철로 만들어진 종에 번개 문양이 새겨진 뇌신의 가호를 얻을 수 있는 부적. 대지 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
화룡의 이빨(火龍の牙)	화룡의 이빨로 만들어낸 부적. 작열의 힘과 양염의 보호를 얻을 수 있다. 물 속성의 공격에 대한 저항력, STR이 올라간다
지맥의 반지(地脈の指輪)	지맥의 기 흐름을 조종하여 힘을 끌어낼 수 있는 마법의 반지. 바람 속성의 공격에 대한 저항력, STR이 올라간다
눈의 오브(雪のオーブ)	거대한 얼음 덩어리의 중추에서 만들어낸 아름다운 오브. 입수할 수 있는 기회는 거의 없다. 불꽃 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
로자리아(ロザリア)	성직자가 사용하는 은제 십자가. 악마를 쫓아내는 효과가 있다고 한다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
엘더 사인(エルダーサイン)	신들의 역사와 같은 시간을 보낸 지식을 전해주는 부적. 마비를 무효화. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
대천사의 깃털(大天使の羽根)	대천사의 가호를 얻을 수 있는 성스러운 힘을 지니는 깃털. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. AGI 레벨 업 보너스
염인의 반지(烙印の指輪)	악마의 문장이 새겨진 반지. 암흑의 힘을 얻을 수 있다. 신성 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다. DEX 레벨 업 보너스
천사의 브로치(天使のブローチ)	저명한 직공인의 손에 의해 만들어진 브로치. 중앙에 놓여진 소년 천사의 모형이 멋지다. 물리, 암흑 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
라이의 눈물(ライの涙)	구 니르담 왕국, 귀족 따님의 보석. 왕국 붕괴에 관한 비극의 이야기와 함께 전해지고 있다. 물리 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
법력의 외투(法力の外套)	동방 끝에 위치하는 나라의 주문이 새겨져 있는 망토. 물리, 바람, 불꽃, 대지, 물 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
유리 호박(ガラスのカボチャ)	제노비아의 아름다운 마녀 데네브가 열심히 만든 마법의 호박. 신성 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
드림 크라운(ドリムクラウン)	지니고 있는 자에게 고결한 마음과 순결한 육체를 준다는 변화의 관. 신성 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
블러드 스펠(ブラッドスペル)	어둠의 권족의 표시인 피의 문장. 선택받은 자만이 이것을 손에 넣을 수 있다. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
죽은 자의 반지(死者の指輪)	불사의 비법을 실현하기 위해 필수적인 마계에서 만들어진 마법의 반지. 암흑 속성의 공격에 대한 저항력, INT가 올라간다
밸리언트 망토(バリアントマント)	두터운 가죽으로 만들어진 튼튼한 망토. 약한 공격으로는 뚫을 수도 없다. 물리 속성의 공격에 대한 저항력이 올라간다
블루 크로스(ブルークロス)	고대에서부터 남의 민족 집집이다 전해져 오던 옷으로, 전통적인 민속 의상중의 하나. 물리 속성의 공격에 대한 저항력, MEN가 올라간다
파이어 클레스트(ファイアクレスト)	신룡의 혼을 담았다고 하는 전설의 붉은 보석. 모든 공격에 대한 저항력이 올라간다. 모든 패러미터에 대한 레벨 업 보너스



소모품

소모품(消耗品) : 한번 쓰면 없어지는 아이템. 상태를 회복하거나 패러미터를 올리는 것 등 유닛의 결속력을 높이는 것도 있다.
※ 유닛에 장비 가능(은의 모래 시계, 다운징 로드, 러브 앤 피스의 세 가지는 필드 맵에서만 사용할 수 있기 때문에 장비할 수 없다)

명칭	속성
큐어 리프(キュアリーフ)	체력을 순식간에 회복하는 약초의 잎사귀. 전투에는 빠질 수 없는 것으로 중요시되고 있다. 자군 캐릭터 하나의 HP를 100 회복한다
큐어 시드(キュアシード)	체력을 순식간에 회복하는 약초의 열매. 전투에는 빠질 수 없는 것으로 중요시되고 있다. 자군 캐릭터 하나의 HP를 300 회복한다
큐어 팩(キュアパック)	유닛 내 전원분의 약초를 휴대하기 쉽도록 작게 저장한 회복 세트. 자군 유닛 내 전원의 HP를 150씩 회복한다
파워 푸르츠(パワーフルーツ)	파리티우스 지방 원산의 오렌지색을 띤 맛있는 과실. 자군 유닛 내 전원의 피로한 몸에 조금 활력을 되돌리는 효력이 있다
천사의 과실(天使の果實)	천사가 가져다준다는 깔끔한 맛의 과실. 자군 유닛 내 전원의 지친 몸에, 신비한 힘으로 활력을 불어 넣어준다
리바이브 스톤(リバイブストーン)	괴조 코카트리스의 꼬리에서 유출한 특수한 엑기스로 만들어진 석화를 중화하는 환약. 돌로 변한 몸을 눈 깜짝할 사이에 고치는 효력이 있다
재생의 제단(再生の祭壇)	암흑 마술을 도입한 태고의 제단. 죽어서 명계로 건너간 자의 영혼을 되돌려, 죽은 캐릭터에게 다시 삶을 불어넣을 수 있다
톳 게이트(タイットゲート)	공간을 억지로 찌그러뜨려 본거지로 이어지는 문을 만드는 것. 이것을 사용한 유닛은 본거지로 순간 이동할 수 있다
용사의 상(勇者の像)	대륙을 구한 위대한 용자를 본떠서 만든 상. 만지는 자는 그 모습을 보고 레벨을 1단계 상승시킬 수 있다
생명의 잔(命の杯)	따라진 액체를 '생명'으로 바꾼다는 신비의 잔. 이것으로 '생명'을 마신 자는 HP의 최대치까지 상승시킬 수 있다
검의 문장(剣の紋章)	보는 자의 마음을 들끓게 하는 검의 모양을 본뜬 문장. 사용한 자는 전투 의욕이 솟아올라 자신의 STR을 상승시킬 수 있다
수호의 반지(守護の指輪)	장착하는 자에게 강한 저항력을 주는 반지. 이것을 사용한 자는 수호신의 가호를 얻게 되어 자신의 VIT을 상승시킬 수 있다
지성의 관(知性の冠)	쓰는 자의 마음에 직접 말을 걸어 지성을 건네준다는 관. 사용한 자는 정신이 연마되어 자신의 INT를 상승시킬 수 있다
정신의 거울(精神の鏡)	보는 자의 정신을 비추어 그것을 고양시킨다는 거울. 사용한 자는 마음에 빛을 지니게 되어 자신의 MEN을 상승시킬 수 있다
민첩의 돌(俊敏の石)	돌을 쥐는 자의 움직임을 민첩하게 한다는 마법의 돌. 이것을 사용한 자는 신체의 자유를 얻을 수 있어서 자신의 AGI를 상승시킬 수 있다
정밀의 수정(精密の水晶)	들여다 보는 자의 정신을 맑게 한다는녹색 수정. 이것을 사용한 자는 재능이 넘쳐 자신의 DEX를 상승시킬 수 있다
질서의 책(秩序の書)	질서에 대해 쓰여 있는 고문. 읽는 자의 마음에 작용하여 이것을 사용한 자의 얼라이먼트를 상승시킬 수 있다
혼돈의 항아리(混沌のつぼ)	혼돈이 휘오리친다는 항아리. 엿보는 자의 마음을 끌어 당기고 이것을 사용한 자의 얼라이먼트를 하강시킬 수 있다
운명의 그릇(運命の酒)	어떤 '운명'이 담겨진 그릇. 마신 자의 운명에 간섭하여 운을 변화한다. 운명이 어떻게 되는 지는 신을 제외하고는 아무도 모른다
결속의 군기(結束の軍旗)	동료와 함께 격렬한 전장을 지나온 군기. 자군의 문장이 그려져 있다. 사용하는 유닛 내의 결속력이 강해진다
은의 모래 시계(銀の砂時計)	더지 모래가 흐르지 않는다는 마법의 모래 시계. 사용하면 천천히 흐르는 모래의 흐름과 함께 시간의 흐름을 늦출 수 있다
다운징 로드(ダウンジングロッド)	대의 풍수사도 사용했다는 떡으로 뻗어진 쇠 조각. 미묘한 자장의 움직임으로 숨겨진 보물이 있는 곳을 가르켜 준다
러브 앤 피스(ラブアンドピース)	상대의 심층 의식에 호소하여 우리편을 끌어들이는 강력한 마법 물품. 싸운 적이 있는 유닛에게만 사용 가능. 실패할 때도 있다

귀중품

휴대(携帶) : 언제나 휴대해야만 효과를 발휘하는 아이템. 소모품과는 달리 없어지는 일은 없지만 아주 귀한 것이라 입수하기 어렵다.
※ 유닛에 소지 가능

명칭	속성
용약의 훈장(勇躍の勲章)	병사들의 정신적인 통솔과 고양을 촉진한다는 훈장. 휴대하고 있는 유닛 안의 솔저와 지휘관의 성장을 촉진하는 효과가 있다
안사타 크로스(アンサタクロス)	생식과 장수를 상징하는 링이 달린 십자가. 휴대하고 있는 유닛 안에서 경험치를 쌓은 솔저의 승격시 성별을 반대로 만든다
마칭 바톤(マーチングバトン)	행군시의 자세를 바르게 하는 지휘봉. 휴대중인 유닛은 올바른 태세를 유지할 수 있기 때문에 휴대하지 않을 때의 절반 밖에 피로가 쌓이지 않는다
안식의 향로(安息の香爐)	피곤한 몸에 부드럽고 상쾌한 향기를 만드는 향로. 이것을 갖고 있는 유닛은 통상에 비해 약 절반 정도의 속도로 피로가 회복한다
천상마의 상(天翔馬の像)	하늘을 나는 다리가 여덟 달린 말의 상. 험한 길도 하늘을 나는 듯 이동할 수 있다고 한다. 이것을 지니고 있는 유닛은 2배 속도로 이동할 수 있다
무예지침서(武芸指南書)	고명한 무술가가 쓴 지침서. 효율이 좋은 학습 방법에 의해 빨리 경험을 쌓게 되기 때문에 소지하는 유닛의 입수 경험치가 2배가된다
마스타바의 결계(マスタバの結界)	갖고 있는 것만으로 좀비로의 전생을 막는다는 민간 요법. 항간에서는 한 때 붐이 되기도 했지만 그 효과의 정도는 정확하지 않다
차지 호른(チャージホルン)	돌격을 알리는 피리. 전황을 가장 빨리 알려주는 것으로 휴대하고 있는 유닛만 전투개시 때부터 개입 명령이 모드 사용 가능하게 된다

재보(財寶) : 특수한 클래스 체인지를 할 때 필요한 귀중한 아이템의 입수와 관련이 있는 것도 있다. 쉽게 찾을 수 없는 것들뿐이다.
※ 장비 불가능

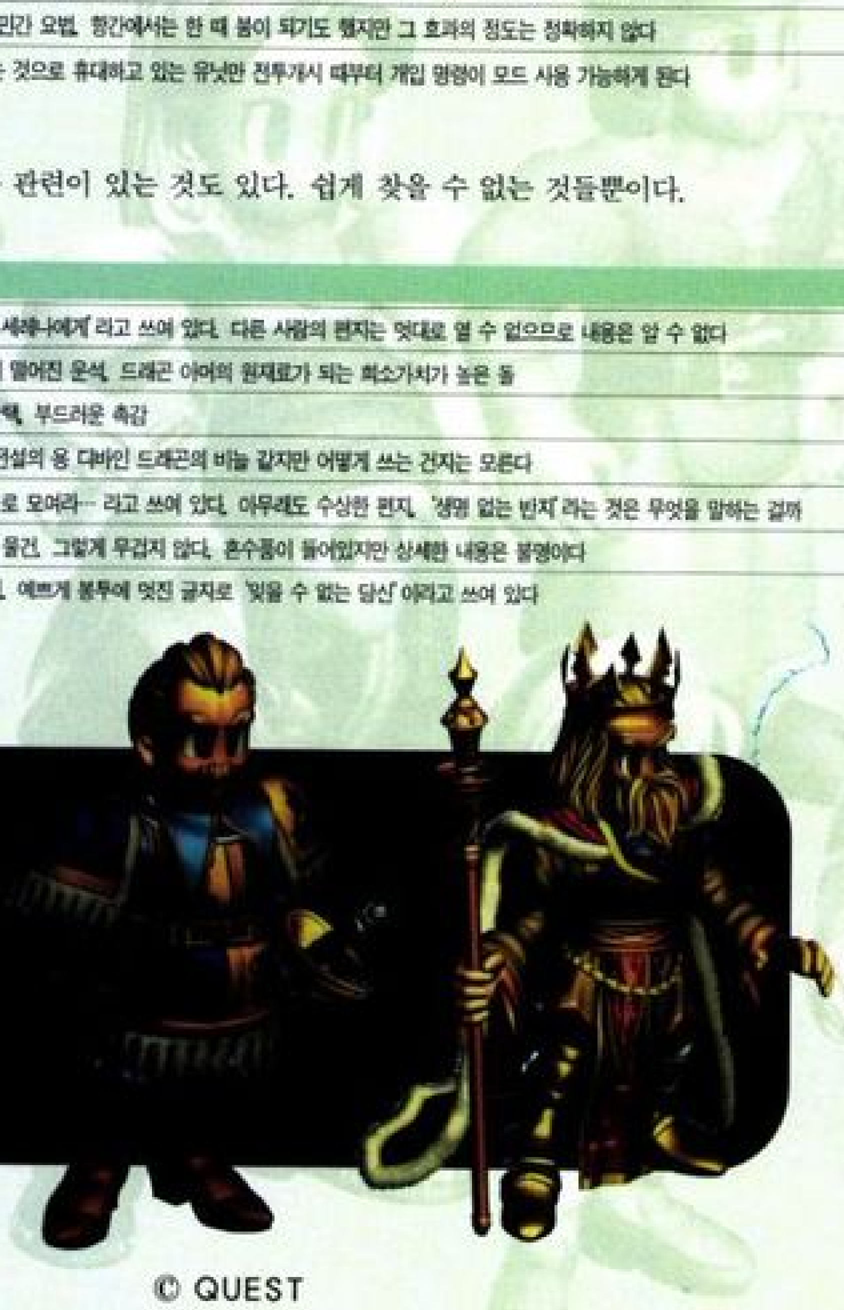
명칭	속성
아버지에게서 온 편지(父からの手紙)	조금 낡은 편지. 겉봉투에는 '가장 사랑하는 딸 세레나에게'라고 쓰여 있다. 다른 사람의 편지는 멋대로 열 수 없으므로 내용은 알 수 없다
컨드라이트(コンドライト)	먼 옛날 세상이 탄생하고 나서 얼마 안돼 평원에 떨어진 운석. 드래곤 아머의 원재료가 되는 희소가치가 높은 돌
실크의 천(シルクの生地)	이국에서 짜여진 여성용 드레스 천. 아름다운 광택, 부드러운 촉감
성스런 용의 비늘(聖竜の鱗)	에라니(エラニ)의 술집 마스터에게 얻은 부적. 전설의 용 디바인 드래곤의 비늘 같지만 어떻게 쓰는 건지는 모른다
어둠의 초대장(闇の招待状)	생명 없는 반지를 찾는 패자여, 국경의 여관마을로 모여라… 라고 쓰여 있다. 아무래도 수상한 편지. '생명 없는 반지'라는 것은 무엇을 말하는 걸까
겔다에게 전해줄 것(ゲルダへの届け物)	크레모나 노신사에게서 받은 겔다에게 전해주는 물건. 그렇게 무겁지 않다. 혼수품이 들어있지만 상세한 내용은 불명이다
겔다의 편지(ゲルダの手紙)	크레모나의 노인에게 보내진 겔다에게서 온 편지. 예쁘게 봉투에 멋진 글자로 '잊을 수 없는 당신'이라고 쓰여 있다

도움이 되는 비기!

뮤직 모드 : 이름을 입력할 때 「MUSIC ON」이라고 입력
세이브 데이터 삭제 이름을 입력할 때 「DEL DATA」라고 입력

아이템을 무한정 증식할 수 있다

□ 1단계 : 5인조 유닛 중 하나가 하나의 아이템을 가장 앞에 장비하게 한다.
□ 2단계 : 적당히 한 사람을 유닛에서 뺐다가 다시 집어넣는다.
□ 3단계 : 위로 이동된 아이템을 장비에서 뺀다(소유수의 표시가 55 01로 된다).
□ 4단계 : 2개란 처분한다(소유수의 표시가 55 55로. 단 여기서 너무 많이 팔면 다운된다!)
□ 5단계 : 다시 메뉴에서 빠져 나와 다시 메뉴로 들어오면 55개가 된다.
※ 단 이 비기를 썼을 때 일어나는 불상사(?)에 대해서는 책임지지 않는다.



그래픽
조작감
스토리
사운드
소장가치

게임파워 주최/남코 후원

「철권 태그 토너먼트」

세계대회 참가자격 한국 예선전 개최!!

빠른 정보와 완벽한 공략!! 애독자 제일주의의 게임파워가 일본 남코와 공동으로 '「철권 태그 토너먼트」세계대회 한국 예선전' 을 개최합니다.
남코의 간판 격투 게임 시리즈의 최신작 「철권 태그 토너먼트」의 세계 최강임을 인정받는 한 걸음,
'「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전' 에 많은 성원 부탁드립니다.

■장　소 : 정동 이벤트홀

■일　시 : 1999년 8월 7일(토)

■시　간 : 10시부터 공식 행사가 시작될 예정이오니 오전 9시 30분까지 입장을 완료해 주시기 바랍니다.

■참가자격 :
철권을 좋아하는 게임파워 독자라면 누구나

■상　품
* 이외에도 경품 코너, 미니 이벤트 등을 통해 다량의 선물이 제공될 예정이며, 참가객 전원 소정의 기념품을 제공할 예정입니다.

등수	상품
1	미국대회 참가권 + RGB 직출 컷(개발스탭 사인 포함)
2	게임파워 6개월 정기구독권+RGB 직출 컷+포스트 카드
3	남코 PS 소프트 2종 + RGB 직출 컷 + 포스트 카드
4	남코 PS 소프트 1종 + RGB 직출 컷 + 포스트 카드
5~8	남코 탁상시계 + RGB 직출 컷
9~16	RGB 직출 컷
17~32	철권 1/6 저금통
33~64	철권 인형
65~256	철권 태그 포스트 카드

※ 상품내역은 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

■기　타
- 게임파워에서는 점심식사를 제공하지 않으니 각자 도시락 등을 지참해 주시기 바랍니다.
- 이번 대회는 누구나 부담없이 참가하는 이벤트입니다. 부모님이나 친구들과 함께 오세요!

■정동 이벤트홀 오는 길

지하철로 오시려면
1. 지하철 5호선 서대문역에서 하차하셔서 5번 출구(경향신문사 방향)로 나오시면 됩니다.
2. 지하철 1, 2호선 시청역에서 하차하셔서 1, 2번 출구로 나오신 후 덕수궁담을 끼고 경향신문사 방향으로 오시면 됩니다.



과연 세계 최고의 철권 플레이어는 누구?

■ 문의처 : 월간 게임파워 취재부
☎ 02)3142-6845

「철권 태그 토너먼트」 세계대회
한국 예선전 참가권
월간 게임파워

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

일본도 방학이라 그런지 대작게임이 잔뜩 쏟아지고 있습니다. PS로는 많은 미소녀 매니아들이 학수고대하는 「만나고 싶어서」가 드디어 발매되고 새턴에는 지난달의 「WITH YOU」에 이어 「스트리트 파이터 제로3」가 발매됩니다. 하지만 무엇보다 가장 중요한 건 바로 카드캡터 사쿠라가 발매된다는 사실. PS 유저라면 절대로 구입하시길…

PS



▲ 만나고 싶어서



▲ 카드캡터 사쿠라

DC



▲ 소울 칼리버

SS



▲ 스트리트 파이터 제로3

N64



▲ 하이브리드 헤븐

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

8월 발매 소프트

★ : 파워 기대작 표시　◆ : 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	◆8/5	록맨	캡콤	ACT	2,800엔
PS	8/5	명차열전GREATES70's(복각판)	에폭사	RAC	2,800엔
PS	8/5	마리아 2 -수태고지의 수수께끼-	레이크	ADV	6,800엔
PS	8/5	영광의 관을 그대에게 4	아트딩크	SLG	5,800엔
PS	8/5	김전일 소년의 사건수첩 3~청룡전설 살인사건~	강담사	ADV	5,800엔
PS	★8/5	탐정 진구지 사부로 Early Collection	데이터 이스트	ADV	4,200엔
PS	8/5	에코 나이트 #2 ~잠의 지배자~	프롬 소프트웨어	ADV	5,800엔
PS	★◆8/5	애니메틱 스토리 게임 ① 카드캡터 사쿠라	아리카	ADV	6,300엔
PS	★8/5	L의 계절	톤킨 하우스	ADV	6,500엔
PS	★8/5	SD 건담 G 제네레이션 제로	반다이	S·RPG	6,980엔
PS	8/5	MDK	SCEI	액션	5,800엔
PS	8/5	초로Q 원더호!	타카라	RAC	5,800엔
PS	8/5	노려라 에어라인 파일럿	트와이라이트익스프레스	SLG	6,800엔
PS	8/5	장갑기동대, A.P.D	E.A.스퀘어	ACT	5,800엔
PS	8/12	리얼 로봇전선	반프레스토	S·RPG	6,800엔
PS	8/12	사이폰 필터	스파이크	ACT	5,800엔
PS	★8/12	투신전零	타카라	격투 액션	5,800엔
PS	◆8/12	포켓튜너	리버힐 소프트	ETC	2,800엔
PS	8/19	태합입지전3	코에이	S.RPG	6,800엔
PS	◆8/26	풀무이 풀무이	컬쳐브레인	RPG	3,000엔
PS	★8/26	댄스 댄스 레볼루션2nd REMIX	코나미	SLG	5,800엔
PS	8/26	스펙트럴 포스	아이디어팩토리	SLG	5,800엔
PS	8/26	로드 오브 피스트	미디어웍스	ADV	5,800엔
PS	★8/26	만나고 싶어서…	코나미	SLG	6,800엔
PS	8/26	갈렐리언즈	아스키	ADV	미정
PS	8/26	언젠가 겹치게될 미래(사유리편)	SME	SLG	5,800엔
PS	8/26	언젠가 겹치게될 미래(시로우편)	SME	SLG	5,800엔
PS	8/28	위닝 포스트4	코에이	SLG	5,8000엔
PS	8/예정	리틀 러버즈 SHE SO GAME	NTT 출판	ETC	6,800엔
PS	★8/예정	마크로스 VF-X2	반다이 비주얼	슈팅	미정
PS	★8/예정	크로스 탐정 이야기	워크 잼	ADV	6,800엔
PS	8/예정	SD비룡의 권~에피소드1 오의의 서~	컬쳐브레인	ACT	3,800엔
PS	8/예정	아틀란티스~더 로스트 테일즈	휴먼	ADV	4,800엔
PS	8/예정	ABE'99	리버힐 소프트	ACT	6,800엔
DC	★8/5	프로야구 팀을 만들자	세가	SLG	5,800엔
DC	★8/5	소울칼리버	남코	격투 액션	5,800엔
DC	8/5	북으로 포토 메모리즈	허드슨	ETC	3,800엔
DC	8/12	신일본 프로레스링 투혼 열전	토미	SPT	6,800엔
DC	★8/26	쿨 보더스 BURRRN	웹 시스템	스포츠	5,800엔
DC	★8/26	기동전함 나데시코 NADESICO THE MISSION	각천서점/ESP	ADV	6,800엔
DC	8/26	기동전사 건담 외전 -코로니가 떨어진 땅에서-	반다이	슈팅	6,800엔
DC	8/26	창강의 기병 스페이스 그리폰	팬서 소프트	3DSHT	5,800엔
SS	★8/5	스트리트 파이터 제로 3	캡콤	격투 액션	5,800엔
SS	★8/5	스트리트 파이터 제로 3(4M 램팩 동봉)	캡콤	격투 액션	7,800엔
N64	★8/5	하이브리드 헤븐	코나미	RPG	7,800엔
N64	8/6	인터내셔널 랠리 챔피온 쉽 64(가칭)	이미지니어	레이싱	6,800엔
N64	★8/13	쉐도우 게이트 64	켐코	ADV	6,980엔
N64	8/하순	격투전승	이미지니어	격투 액션	6,800엔

9월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	9/2	클록 어드벤처	코에이	ACT	5,800엔
PS	★9/2	비시바시 스페셜 2	코나미	ETC	4,800엔
PS	★9/9	비트 매니아 APPEND 4thMIX ~the best goes on~	코나미	SLG	2,800엔
PS	9/9	스타 익스용	남코	SHT	5,800엔
PS	9/9	신장의 야망	코에이	SLG	9,800엔
PS	★9/9	실황 월드 사커 위닝 일레븐4	코나미	SPT	5,800엔
PS	★9/14	팝픈 뮤직2	코나미	ETC	4,800엔
PS	★9/15	드래곤 퀘스트 캐릭터즈 톨네코의 대모험 2 -이상한 던전-	춘 소프트	RPG	6,800엔
PS	9/22	BOYS BE…2nd Season	강담사	SLG	5,800엔
PS	9/30	몬스터 콜렉션 ~가면의 마도사~	각천서점	TBL	5,800엔
PS	9/30	FIGHTING ILLUSION V K-1 GLAND PRIX'99	엑싱	SPT	5,800엔
PS	9/30	PIXY GARDEN	escot	SLG	6,300엔
PS	9/30	플라네트 라이카	에닉스	RPG	미정
PS	9/30	발명왕 보이 카니팡	타이토	ACT	5,800엔
PS	9/상순	네오 아틀라스2	아트딩크	SLG	5,800엔
PS	9/하순	라면교	토미	SLG	5,800엔
PS	★9/예정	Memoriss Off	키드	ADV	6,800엔
PS	★9/예정	더비 스타리온 '99	아스키	SLG	미정
PS	9/예정	장갑기병 보톰즈 강철의 군세	타카라	SHT	6,800엔
PS	9/예정	마이가든	테크노 소프트	SLG	5,800엔
PS	★9/예정	그란트리스모 2	SCE	레이싱	미정
PS	9/예정	게타로보 대결전!	반다이 비주얼	S·RPG	미정
PS	9/예정	마루왕국의 인형 공주+1	일본 소프트웨어	RPG	3,800엔
PS	9/예정	너의 기분 나의 마음	타카라	SLG	5,800엔
DC	★9/2	댄싱 블레이드 천방지축 도천사 완전판	코나미	ADV	5,800엔
DC	★9/9	스타글래디에이트2	캡콤	대전액션	5,800엔
DC	★9/14	팝픈 뮤직2	코나미	ETC	5,800엔
DC	9/23	환상월야	SIMS	ADV	5,800엔
DC	9/23	모여라 빙글빙글 온천	세가	ETC	4,800엔
DC	★9/30	J-리그 프로 축구 클럽을 만들자!	세가	SLG	6,800엔
DC	★9/30	댄싱 블레이드 천방지축 도천사~Tears Eden~완전판	코나미	ADV	5,800엔
DC	9/하순	아이돌 작사를 만들자♡	자레코	마작	5,800엔
DC	9/하순	아이돌 작사를 만들자♡(초회 한정판)	자레코	마작	6,800엔
DC	★9/예정	마검 X	아틀라스	ADV	미정
DC	★9/예정	블랙 매트릭스AD	NEC 인터채널	SLG	미정
DC	9/예정	스피드 데빌(가제)	UBI소프트	RAC	5,800엔
N64	★9/23	WIN BACK	코에이	ACT	7,800엔
N64	9/24	On&Off 레이싱	이미지니어	레이싱	6,800엔
N64	9/예정	폭력무적 반가이오	트레저	ACT	5,800엔

10월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★10/7	사이킥 포스2	타이토	대전액션	5,800엔
PS	10/14	유구 환상곡 보존판	미디어 웍스	SLG	8,800엔
PS	10/21	플래닛 라이커	에닉스	SLG	미정
PS	10/28	하이스쿨 오브 브리지	미디어웍스	TBL	미정
PS	10/상순	제우스2	아트딩크	SLG	6,800엔
PS	10/예정	슈퍼차이니스 파이터 DX	컬처브레인	대전액션	2,800엔
PS	10/예정	비룡의 권 지온	컬처브레인	대전액션	3,800엔
PS	10/예정	Brightis	SCEI	RPG	5,800엔

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
	10/예정	귀안성	강담사	ADV	5800엔
DC	★10/28	~센무~1장 요코스카	세가	프리	미정
DC	★10/28	REVIVE…~소생~	데이터이스트	ADV	미정
DC	10/상순	마리오넷 컴퍼니	마이크로캐빈	ADV	미정
DC	10/예정	슈퍼 프로듀서	허드슨	SLG	미정
N64	10/예정	비스트 워즈 메탈64	타카라	ACT	미정

GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★8/5	아더 라이프 아더 드림즈 GB	코나미	RPG	4,300엔
★8/6	뿌요뿌요외전 뿌요워즈	컴파일	PUZ	3,980엔
8/6	포켓 패밀리 GB	허드슨	RPG	3,980엔
8/6	목장 이야기 GB 2	백 인 소프트	SLG	3,980엔
8/10	마리오 골프 GB	닌텐도	스포츠	3,800엔
8/13	J 리그 익사이트 스테이지 GB	에폭사	스포츠	3,980엔
8/13	쉐도우 게이트 리턴	남코	ADV	3,980엔
8/예정	슈퍼 차이니즈 파이터 DX Ⅱ	컬처브레인	격투 액션	3,900엔
8/예정	비룡의 권 전설GB SD 버전	컬처브레인	격투 액션	39,000엔
★9/23	게임보이 드래곤 퀘스트1·2	에닉스	RPG	4,900엔
★9/상순	포켓 몬스터 -금	닌텐도	RPG	미정
★9/상순	포켓 몬스터 -은	닌텐도	RPG	미정
10/상순	위저드리 엠파이어	스타피쉬	RPG	3,980엔
10/예정	~창고번전설~빛과 어둠의 나라	J윙	미정	4,800엔
★가을예정	에리의 아트리에~잘브르크의 연금술사	이미지니어	RPG	미정
★가을예정	마리의 아트리에~잘브르크의 연금술사	이미지니어	RPG	미정
99년 예정	슈퍼로봇대전 링크배틀러	반프레스토	S.RPG	미정
미정	비룡의권 전설 GB 리얼버젼	컬처브레인	대전액션	3,900엔
미정	슈퍼마리오 브라더스 디럭스	닌텐도	ACT	미정
미정	스타워즈 에피소드1 레이서	닌텐도	RAC	미정
미정	포켓몬스터 피크로스	닌텐도	RPG	미정

원더 스완 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
8/5	명탐정 코난-마술사의 도전장-	반다이	ADV	3,600엔
8/26	모빌슈츠 건담 MSVS	반다이	ACT	3,800엔
★8/예정	포켓 파이터(가칭)	반다이	격투 액션	3,800엔
★9/22	록맨&포르테	반다이	ACT	3,800엔
9/30	원더 스타디움99(가제)	SPT	반다이	3,800엔
9/하순	불타라!!프로요리 루키즈	자레코	SLG	3,980엔
10/상순	매지컬 드롭 원더스완(가칭)	데이터 이스트	퍼즐	미정
★10/예정	전차로GO2	사이버 프론트	SLG	3,800엔
★미정	랑그릿사 D(가칭)	반다이	S·RPG	미정
미정	초형귀(가칭)	반다이	ACT	미정
미정	클락타워(가칭)	휴먼	ADV	미정
미정	무사피의 미라를 데스던전	에콜 소프트웨어	ADV	미정
★미정	검은 눈동자의 노아for원더스완(가제)	거스트	SLG	미정

10월 이후 발매 예정 소프트

	게임명	회사명	장르	가격
PS	★탐정 진구지 사부로 등불이 꺼지지 않는 사이에	데이터 이스트	ADV	5,800엔
PS	★스타워즈 에피소드 1 팬텀 매너스	일렉트로닉스 아츠/스퀘어	RCG	5,800엔
PS	가이아 마스터(가칭)	캡콤	ACI	5,800엔
PS	★죠죠의 기묘한 모험	캡콤	격투 액션	미정
PS	★◆프론트 미션 서드	스퀘어	SLG	미정
PS	★◆모두의 골프 2	SCEI	스포츠	미정
PS	일러 -강철 인간-	반다이	SLG	5,800(예정)
PS	게이트 키퍼즈	각천서점/ESP	S·RPG	6,800엔
PS	★아크 더 래드 3	SCEI	RPG	미정
PS	★와일드 암즈 2nd 이그니션	SCE	RPG	미정
PS	사일런트 봄버	반다이	ACT	5,800(예정)
PS	청의 6호(가칭)	반다이 비쥬얼	SLG	6,800엔
PS	체포하겠다(가칭)	파이오니어 LDC	ADV	미정
PS	패트레이버 더 게임(가칭)	반다이 비쥬얼	ADV	미정
PS	성계의 문장	반다이 비쥬얼	SLG	5,800엔
PS	★위저드리 ~DIMGUL~	아스키	RPG	6,800엔
PS	디노 브리더 another progress	J 윙	ACT	5,800엔
PS	★오니무사	캡콤	ADV	미정
PS	★기동전사 건담 기렌의 야망 -지온의 계보-	반다이	SLG	6,800엔(예정)
PS	쿠델카	SNK	RPG	미정
PS	화이트 다이아몬드	escot	SLG	미정
PS	★드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미정
PS	머큐리어스 프리티	NEC 인터채널	SLG	미정
PS	★바이오 하자드 3 LAST ESCAPE(가칭)	캡콤	ADV	미정
PS	★도키메키 메모리얼 2(가칭)	코나미	SLG	미정
DC	★D의 식탁2	와프	A·RPG	5,800엔
DC	★선라이즈 영웅담	선 라이즈 인터랙티브	RPG	미정
DC	유구환상곡 Perpetual Blue	미디어웍스	SLG	미정
DC	★머큐리어스 프리티	NEC 인터채널	SLG	미정
DC	일곱 개의 비관 -전율의 미소-	코에이	ADV	6,800엔
DC	데스 크림존2	에콜 소프트웨어	슈팅	미정
DC	캐리어	자레코	ADV	미정
DC	랑그릿사 밀레니엄	메사이어	S·RPG	미정
DC	★바이오 해저드 -코드:베로니카-	캡콤	ADV	미정
DC	몬스터 브리드	NEC 인터채널	RPG	미정
DC	★버추어 스트라이커 2 DC(가칭)	세가	스포츠	미정
SS	★리얼 사운드 2	와프	ETC	5,800엔
SS	★위즈·웍스	엘프	RPG	미정
SS	레퀴엠	일본 아트미디어	RPG	미정
SS	제복 -하이스쿨 카운트다운-	아로마	ETC	미정
SS	★몬스터 메이커 -홀리 대거-	NEC	SLG	6,800엔
SS	★소닉 3D 프리키 아일랜드	세가	ACT	3,800엔
N64	64워즈	허드슨	SLG	미정
N64	폭 봄버맨 2	허드슨	ACT	미정
N64	플라이트 시뮬레이터(가칭)	비디오 시스템	SLG	미정
N64	★바이오 해저드 2(가칭)	캡콤	ADV	미정
N64	★마더 3	닌텐도	RPG	미정
N64	★울트라 동키콩 (가칭)	닌텐도	ACT	미정

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이성필
취재	허우진, 구언정, 이현수
객원기자	김성민, 김성희, 정재환
파워미술팀장	이정아
미술	고은영, 김해정
일러스트	한수환
제작팀장	이동백
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 김태영 정경남, 최정호
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 박영미, 김희정 강은하
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine

■제우미디어 찾아오시는 길



알림

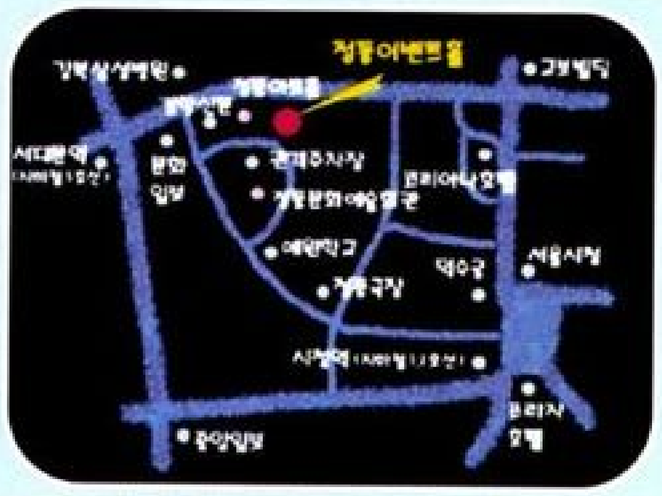




이미 대부분의 파워 독자분들이 알고 계시겠지만 오는 8월 7일(토)에는 '게임파워'가 주최하는 철권TT 한국 대회가 개최됩니다. 장소는 정동 이벤트홀이며 오전 10시부터 정규 행사가 시작되오니 늦어도 9시 30분까지는 정동 이벤트홀로 와주시기 바랍니다.

또한 게임파워에서는 점심을 제공해 드리지 못하오며 각자 도시락을 지참하셔도 좋습니다. 그리고 부모님이나 형제, 친구 등과 함께 와도 무방합니다. 많은 성원 있기를 바라며 8월 7일 직접 만나 뵐 수 있기를 기원합니다.

정동 이벤트홀 오시는 길



지하철로 오시려면

1. 지하철 5호선 서대문역에서 하차하셔서 5번 출구 (경향신문사 방향)로 나오시면 됩니다.
2. 지하철 1, 2호선 시청역에서 하차하셔서 1, 2번 출구로 나오신 후 덕수궁담을 끼고 경향신문사 방향으로 오시면 됩니다.

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 대명사	689-0622
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	245-3686
용산 마포 진영사	712-5824
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
동작 영우사	816-1788
은평 서대문 해전사	357-6045
종로 한일	737-3491
강서 영민도서	697-7995
관악구 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-706-0234
수원 홍원도서	0331-41-6300
일산 대일총판	0344-977-4428
남강서적	02-971-2236
안산 문일서적	0345-82-2572
안양 성심사	0343-85-2984
의정부 희룡도서	0351-876-6304
평택 경기문고	0333-53-0524
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산동아일보	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-865-0150
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 청운서점	0546-461-7824
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-53-7575
영주 대한	0572-32-8597
점촌 동명	0581-555-4672
포항 예지서점	0562-73-4870

■경남 지역

마산 태영사	0551-44-7428
울산 녹수서적	0522-49-4275
진주 샘터	0591-55-3991
충무 동아일보	0557-43-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-47-3816
청주 샘터서적	0431-60-9472
충주 문화사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-32-3156
대전 청림사	042-632-6799
천안 화성서적	0417-551-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-336
삼척 영동사	0397-72-4959
속초 동아	0392-32-1555
원주 남부서적	0371-42-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-9134
순천 일광서점	0661-52-4414
여수 대양서적	0662-62-2111
목포 현대	0631-44-2711

■전북, 제주 지역

이리 대륭서적	0653-52-3334
전주 세림	0652-84-9884
제주 광장서점	064-33-7030
군산 대륭서적	0654-452-3434

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

게임파워 99년 9월호 별책부록

철권 태그 토너먼트

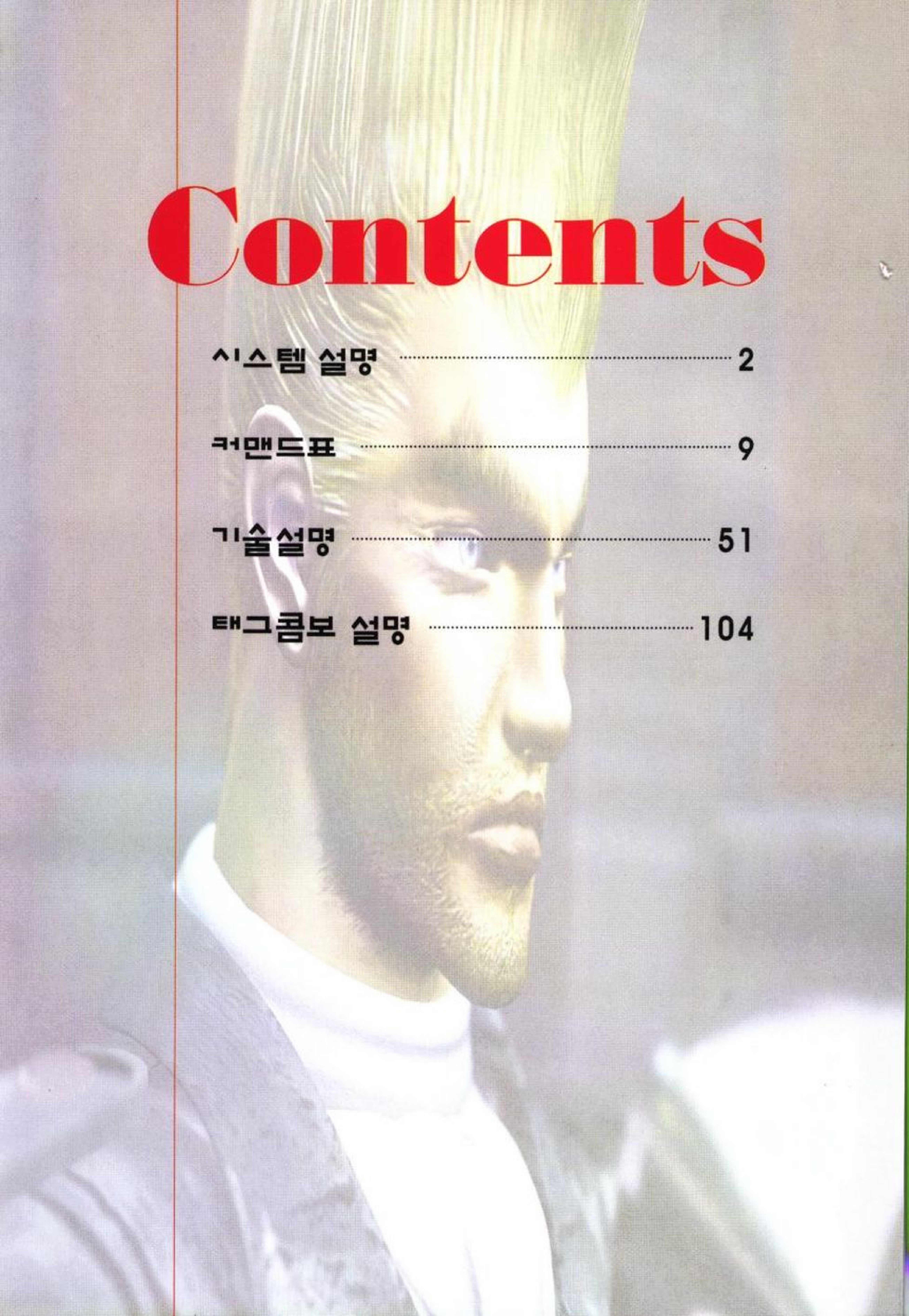
완벽공략본



TEKKEN TAG TOURNAMENT

1999 9

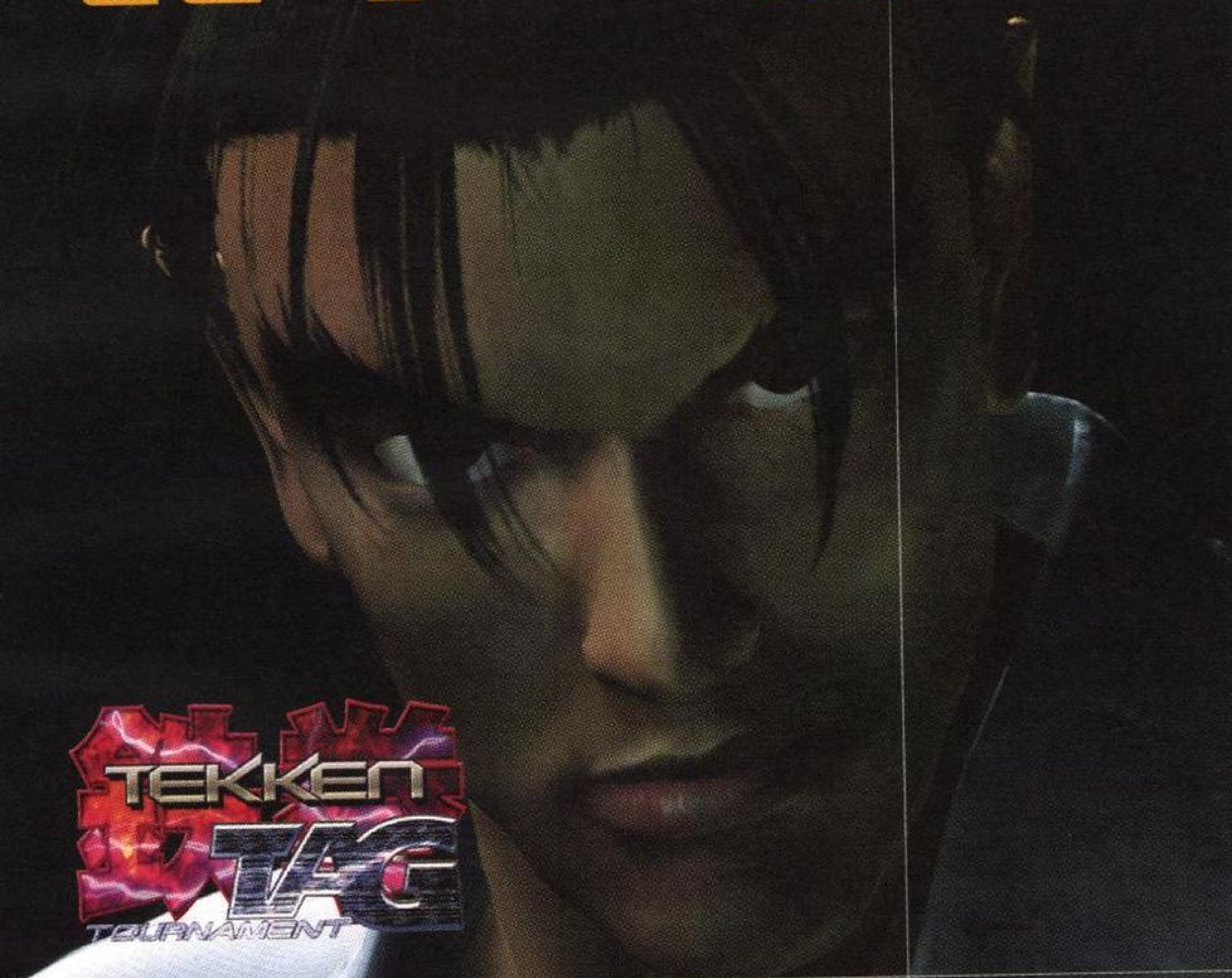
ARCADE



Contents

태그 시스템은 철권의 신화를 완성시켰다!!

철권 태그 토너먼트



「철권 2」와 「철권 3」의 인기 캐릭터들이 서로 체인지를 하면서 펼치는 박력만점의 「철권 태그 토너먼트」(이하 'TTT'). 새롭게 추가된 태그 시스템과 태그 콤보는 기존 철권의 리믹스판이 아닌 색다른 게임성을 가지고 올 여름 격투 팬을 열광시킬 것이다.

Arcade

장르: 대전격투
제작사: 남코
발매일: 가동중

시스템 설명



기본 시스템

1. 기본조작 – 이동과 공격

TTT의 기본 조작은 「철권 3」와 동일하다. 8방향 레버로 캐릭터의 이동을 조작하며, 4개의 공격 버튼은 각각 캐릭터의 왼손, 오른손, 왼발, 오른발에 대응한다. 기본기를 제대로 파악하고 기초적인 이동의 요령을 정확히 익힌 사람일수록 대전을 능숙하게 이끌 수 있음은 지당한 이치. 뭐든지 기초가 탄탄해야 하는 법이다. TTT에서 특이한 점은 러시 중에 출현하는 태클이나 그와 동일한 얼티미트 태클 이후의 공방이 상당히 많이 개량되었다는 점이다. 즉, 뒤에서 태클을 걸어 덮쳤을 경우에도 마찬가지로 공격이 가능하다든지, 태클 순간에 뒤집으며 자리를 바꾼 경우에도 역시 공격이 가능한 것과 같은 변화가 있었다.


▲공격이 가능하다!


▲이것이 백 마운트다


▲이런 짓이 가능하다


▲완납십자고를 풀면서


▲이런 짓도…


▲태클을 뒤집는다


▲역으로 쥐는다!

기본기(이동 · 특수)

(→는 짧게 입력, ➡는 길게 입력, ★는 가드 중립)

조작	커맨드	비고
전진	→	➡ 레버 유지로 계속 전진
후진	←	⬅ 레버 유지로 계속 후진
횡이동(좌측)	↑	캐릭터 자신의 좌측으로 사이드스텝
횡이동(우측)	↓	캐릭터 자신의 우측으로 사이드스텝
앉기	⬇	
대점프	⬆(제자리), ⬉(후방), ⬈(전방)	
소점프	↖(후방), ↗(전방)	제자리에서 소점프는 없다
대시	→➡	두 번째 레버 입력의 길이로 거리 조절

백스텝	←←	두 번째 레버 입력의 길이로 거리 조절
러시	→→	중거리 이상에서만 발동, 중간에 ← 레버 입력으로 정지
뒤로 텀블링	↑↖	일부 캐릭터에게만 있다

기본기(공격)

기본기	커맨드	
리드잽		
크로스 스트레이트		
사이드 하이킥		
하이킥		
시트잽	앉은 상태에서	
시트 스트레이트	앉은 상태에서	
시트 스핀킥	앉은 상태에서	
로우킥	앉은 상태에서	
시트잽	앉으면서	
시트 스트레이트	앉으면서	
시트 스핀킥	앉으면서	
로우킥	앉으면서	
어퍼컷	일어서며	
라이징 어퍼	일어서며	
토네이도킥	일어서며	
라이징 토우 스매쉬	일어서며	
스텝인 어퍼	↘	
숏 어퍼	↘	
사이드킥	↘	중단 옆차기
프론트킥	↘	중단 앞차기

기본기	커맨드
스핀 너클잽	뒤돈 상태에서 (or)
스핀킥	뒤돈 상태에서 (or)
시트 스핀 너클	뒤돈 상태에서 ↓ (or)
시트 스핀킥	뒤돈 상태에서 ↓ (or)
리버스 점프 미들 킥	뒤돈 상태에서 ↑(↖ or ↗)
리버스 점프 라이트 킥	뒤돈 상태에서 ↑(↖ or ↗)
점프 너클	↑(or ↖ or ↗)
점프 스트레이트	↑(or ↖ or) 공중에서
점프 너클	↑(or ↖ or ↗) 하강 중
점핑 다운 펀치	↖(or ↗)
호밍 다운 펀치	↑
점핑 소배트	↑(or ↖ or ↗)
점핑 소배트	↑(or ↖ or ↗) 공중에서
점핑 소배트	↑(or ↖ or ↗) 하강 중
점핑 로우 소배트	↑(or ↖ or ↗) 착지하며
점프 토우킥	↑ (or ↖ or ↗)
점프 토우킥	↑ (or ↖ or ↗) 공중에서
점프 토우킥	↑ (or ↖ or ↗) 하강 중
라이징 토우킥	↑ (or ↖ or ↗) 착지하며

러시 공격

러시 공격	커맨드	비고
크로스 촙	3보 이상 러시 후	
슬래쉬킥	3보 이상 러시 중	
슬라이딩	3보 이상 러시 중	
태클	3보 이상 러시로 상대에게 부딪친다	얼티미트 태클과 동일
가드 불능 숄더태클	4보 이상 러시로 상대에게 부딪친다	
암운	태클 중 or	공격에 따라 or 로 막을 수 있다
완납십자고	태클 중	일부 캐릭터만 사용 가능. … 연타로 풀 수 있다 일부 캐릭터들은 반격
슬십자고	태클 중	일부 캐릭터만 사용 가능. … 연타로 풀 수 있다. 일부 캐릭터들은 반격
칼꽂기	태클 중	요시미츠만 사용 가능
오른 펀치 반격	태클 후 암운 1발이 인 경우 … 연타	폴만 사용 가능
태클 풀기	태클을 당하는 순간	태클을 당하는 순간 뿌리친다
태클 뒤집기	태클을 당해 쓰러지는 순간	쓰러지면서 뒤집어 상대와 위치를 바꾼다
뒤집기 ➡ 암운	태클 뒤집기 후 or	암운과 동일
뒤집기 ➡ 완납십자고	태클 뒤집기 후	완납십자고와 동일
뒤집기 ➡ 슬십자고	태클 뒤집기 후	슬십자고와 동일
뒤집기 ➡ 칼꽂기	태클 뒤집기 후	칼꽂기와 동일
백 마운트	3보 이상 러시로 배후를 보인 상대에게 부딪친다	
백 마운트 ➡ 암운	백마운트 중 or	반격 불능
백 마운트 ➡ 칼꽂기	백마운트 중	칼꽂기와 동일

2. 기본조작 – 가드와 낙법, 다운시 조작, 기상공격

기판에 따라 뉴트럴 가드(혹은 오토 가드) 등의 옵션을 채용하는 경우가 있고 그렇지 않은 경우도 있기 때문에 자세한 설명은 생략한다.

철권의 공격에는 각각 상단, 중단, 특수중단, 하단의 판정이 있다. 상단은 말 그대로 높은 신체부위를 공격하며 서서 가드하거나 앉아서 피할 수 있다. 중단공격은 중간 정도의 신체부위를 공격하며 서서 가드는 가능하지만 앉아서 가드할 수 없는 기술판정이다. 특수중단은 가드를 하지 않는 경우에는 히트하지만 일단 가드를 한다면 서서든 앉아서든 상관없이 가드가 가능한 공격이다. 주로 하단 펀치계열의 공격들이 여기 속하며 드물게는 헤이하치의 풍신권과 같은 기술들도 있다. 하단은 낮은 신체부위를 공격하는 것으로서 서서는 가드할 수 없고 반드시 앉아서 가드하거나 점프로 피해야 한다. 상·중단 가드는 자신의 캐릭터 뒤쪽으로 레버를 입력(1P 기준, ←) 하며, 하단 가드는 뒤아래쪽으로 레버를 입력(1P 기준, ↙)한다. TTT에 와서 변경된 사항으로는 「철권 3」에서 명위를 떨쳤던 하단 기술들이 현실적이 되면서 어느 정도 약화되었다는 것이다. 낮은 회전기 계열의 기술들은 동작이 가드에 막히는 경우 예전과는 달리 가드에 걸려 주춤하는 경직시간을 갖게 된다. 예를 들어 나락쓸기의 동작이 가드에 걸리는 경우 당연히 플레이어는 잠시 엉거주춤한 자세를 보이는 자신의 캐릭터와 그 허점에 대해 각오를 해야 할 것이다.



▲드래곤 테일이 막이면…



▲나락쓸기



▲우소퇴



▲나선환마각

가드

조작	커맨드	비고
중·상단 가드	레버 ←	오토가드 옵션이 있으면 레버 중립으로도 가능
하단 가드	레버 ↙	오토가드 옵션이 있으면 레버 ↓로도 가능

낙법

조작	커맨드	비고
낙법(화면 안쪽)	다운되며 1 (or 2)	1 는 짧게 구름, 2 는 길게 구른다
낙법(화면 바깥쪽)	다운되며 3 (or 4)	3 는 짧게 구름, 4 는 길게 구른다
낙법(뒤로 구르기)	다운되며 ← 레버 입력	
낙법(일어서기)	다운되며 → 레버 입력	



▲신요소!



▲마이펀치를 맞아도

▼벌떡





▲일어난다!



▲뒤로 구르는 낙법이다!

다운시동작

조작	커맨드	비고
화면 안쪽으로 옆으로 굴러 기상	다운 중 1	
화면 바깥쪽으로 옆으로 굴러 기상	다운 중 ↓1	
뒤로 굴러 기상	다운 중 ←	옆으로 굴러 기상하는 경우에도 사용 가능
앞으로 굴러 기상	다운 중 →	옆으로 굴러 기상하는 경우에도 사용 가능

제자리에서 기상	다운 중 ↖or ↑ or ↗	선 상태로 제자리에서 기상
제자리에서 기상	다운 중 ↙ or ↘	앉은 상태로 제자리에서 기상
옆구르기 ➡ 다운상태 유지	화면 안쪽 or 바깥쪽 옆구르기에서 ↓	옆으로 구른 뒤에 그 상태로 있는다
빠른 회복	연타	다운시 동작 커맨드와 함께 를 연타함으로써 회복 속도를 높인다

기상공격

기상 중단 킥	다운상태에서	다운상태에 따라 모션 변화
기상 하단 킥	다운상태에서	다운상태에 따라 모션 변화
크로스 춉	뒤로 구르기 or 앞으로 구르기 중	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동
스프링 킥	다운상태에서 ←	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동
견제 킥	다운상태에서 ↓ or ↓	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동

3. 기본조작 – 반격기, 흘리기, 특수동작

반격기와 흘리기는 일부 캐릭터들만이 가지고 있다. 그러나 거기에 대한 대응방법은 모두 공통적이다. 하단 흘리기와 중·상단 흘리기를 당한 경우 일정 시간동안 경직이 발생하는데, TTT는 「철권 3」 보다 경직시간이 많이 줄어서 확정적인 추가공격을 찾아내기란 힘들다. 반격기에 당했을 경우에는 모든 캐릭터들이 공통적으로 반격기에 재반격할 수 있는 수단이 존재하며, 이 밖에 일부 잡기기술이나 타격기술 이후에도 반격이 가능한 것들이 존재한다(ex: 헤이하치의 박치기 대결). 기합 모으기는 「철권 3」에서 최초로 도입된 요소로, 기합을 모은 효과가 유지되는 동안 첫 번째 공격은 무조건 카운터 판정을 갖게 되며 공격력이 상승하고 상대방에게 가드 데미지를 입힐 수 있는 시스템이다. TTT에 들어오면서 전 캐릭터들이 기본적으로 하단 흘리기를 사용할 수 있게 되었다. 그 밖에 여전히 카운터 히트 시에 스턴이 되는 기술들의 대부분은 스턴 직후 → 방향으로 레버를 입력하거나 재빨리 체인지 버튼을 누름으로써 경직에서 회복될 수 있다.

조작	커맨드	비고
기합 모으기		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
재반격	상대의 반격에 걸렸을 경우 사용하는 손발의 방향에 따라 → or →	
하단 흘리기	상대의 하단 공격과 함께 ↘	전 캐릭터가 공통적으로 가지고 있음



▲막고



▲반격한다



▲레이의 흘리기 '취보'



▲반격하는 것을



▲재반격!



▲전 캐릭터 공통의 하단 흘리기!

4. 짜투리 – 카운터 히트와 클린 히트 시스템

이후의 기술표와 매뉴얼에서는 클린 히트, 카운터 히트라는 단어들을 귀가 따갑도록 듣게 될 것이다. 클린 히트가 TTT에 와서 중요한 개념으로 된 것은 「철권 3」시절 일부 기술들에만 적용되었던 것과는 달리 TTT에서는 각 캐릭터들의 하단기술들의 밸런스를 조절하면서 노멀 히트나 스치듯이 히트하는 경우에는 다운이 되지 않는 하단기술들이 대폭 늘었기 때문이다. 클린 히트라 한다면 지저분하게 걸치거나 스치듯이 맞지 않고 이름 그대로 깨끗하고 깔끔하게 깊숙이 맞힌다는 것을 상상하면 될 것이다. 그 외에 카운터 히트는 이미 많은 사람들이 알고 있는 개념일 것이다. TTT에서는 두 가지 개념들이 언제나 병용되기 때문에 카운터 히트인 동시에 클린 히트인 경우가 빈번하게 일어날 수도 있으며, 이런 경우에는 물





▲분명 클린 히트 거리가 아니다



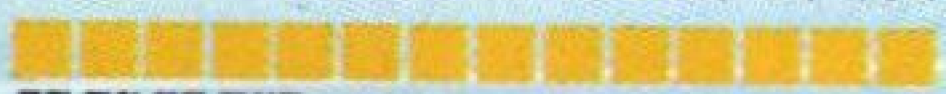
▲알고 보니 카운터 히트더라



론 클린 히트 시에 받는 엑스트라 데미지에 카운터 히트시 받는 엑스트라 데미지까지 합산한 데미지가 계산된다. 클린 히트 시에만 넘어지는 하단기술이 있다면 설사 클린 히트하지 못했다 하더라도 카운터 히트를 시킨다면 상대방을 쓰러뜨릴 수 있다.

태그 시스템

TTT의 가장 큰 특징은 그 이름에 걸맞는 태그 체인지이다. 4개의 공격 버튼 옆에 붙어 있는 태그 버튼을 사용하여 「버추어 파이터 3tb」나 「더 킹 오브 파이터즈」와는 달리 대전 중에도 캐릭터 체인지가 가능하며, 태그 버튼과 일반 공격의 조합으로 캐릭터들 사이의 합동공격이 가능하다. 공격을 당할 경우 입은 데미지는 일부가 체력 게이지에 붉은 색으로 표시되고, 이 붉은 색 게이지는 태그하여 대기상태에 있을 때 그만큼 회복이 가능하다. 두 캐릭터 중 어느 하나가 쓰러지면 그 라운드가 끝나고, 만약 이렇게 해서 승부가 나지 않을 때에는 두 캐릭터의 기본 체력을 100%으로 기준하여 남은 체력을 퍼센티지로 계산, 상대와 비교해 승패를 결정한다. 따라서 체인지 버튼을 적절히 활용하여 두 캐릭터의 체력관리를 철저히 하지 않으면 한 캐릭터가 초죽음을 당해 싱겁게 패배하는 경우도 빈번하다. 태그 시스템은 KOF 시리즈보다도 상성관계 따라서 민감하게 작동하기 때문에 캐릭터를 조합하여 특별한 상황이나 연출을 찾아내는 재미도 쏠쏠할 것이다.



맞기 전의 체력 게이지



데미지를 입으면



공격을 당한 후의 체력 게이지



▲진과 화랑이라면…



▲화랑 曰, "쳇, 이런 녀석과…"



▲레이와 폴은?



▲폴 曰, "이봐, 그만 일어나라고!"

■ 체인지: 체인지 버튼

대전 중에 언제라도 체인지 버튼을 눌러 자신의 동료로 플레이어를 바꿀 수 있다. 당연히 태그 시스템이 무적이 아닌 관계로 태그 버튼을 입력했다 하더라도 상대가 추격해 태그를 저지할 수 있으며, 체인지 캐릭터가 등장할 때에도 허점이 있어 마구잡이로 사용하다가는 맞아 죽기에 딱 좋다. 태그를 예상한 폴의 만성용왕권 같은 가드 불능기에 맞는다면… 무지무지 아프다.



▲체인지 발동





▲대기하던 캐릭터가 등장!

■ 타격기 ➡ 체인지: 타격기 ➡ 체인지 버튼

각 캐릭터마다 특정한 기술이 성공한 경우에 체인지 버튼으로 곧장 대기 캐릭터를 부를 수 있는데, 이것을 활용하여 태그 컴비네이션을 사용할 수 있다. 예를 들어 로우의 드래곤 스톰으로 상대를 높이 띄운 후에 진으로 교체하여 뇌신권 등을 먹일 수 있다. 특이한 것은 스토리상 상성관계에 따른 특정한 캐릭터끼리의 조합인 경우는 다른 조합에서는 사용할 수 없는 합동공격이 가능하다는 것이다. 예를 들어 줄리아와 미쉘 모녀의 조합에서는 배후잡기(88 히트 시 ←) 이후 체인지 버튼을 사용하면 아주 멋진 연출을 볼 수 있다(!!!).




▲풍신권!


▲체인지!

■ 던지기 ➡ 체인지: 던지기 ➡ 체인지 버튼

타격기 ➡ 체인지와 마찬가지로 특정한 던지기 기술을 사용한 이후에 체인지 버튼으로 캐릭터를 바로 교체할 수 있는데, 주로 상대를 멀리 날려 보내는 던지기 기술들이 여기에 해당한다. 예를 들어 레이의 비공각88을 사용한 이후에 체인지 버튼을 누르면 상대가 날아가 땅에 떨어진 곳의 반대편에서 대기 캐릭터가 등장하면서 바운드공격 등을 사용하는 것이 가능하다. 특이한 것은 던지기 ➡ 체인지에도 캐릭터의 상성관계에 따라 특별한 합동공격이 가능하다는 것이다. WWF의 팬이라면 킹 ➡ 아머킹의 조합을 반드시 사용해볼 것을 권한다(더 리전 오브 둠: The Legion of Doom?).


▲웃사!


▲어디선가 날아오는


▲슈퍼 킹?!

■ 태그던지기: 88 +체인지 버튼

던지기 ➡ 체인지와는 다른 것으로, 전 캐릭터 공통으로 88+체인지 버튼으로 발동한다. 사용하면 현재 캐릭터가 상대방을 뒤로 집어던지는데 이때 대기 캐릭터가 다운공격을 하면서 등장한다.


▲내던지고


▲다운공격을 하며 등장!

■ 다운 ➡ 체인지: 다운시 체인지 버튼

다운당한 상태에서도 체인지 버튼을 누르면 현재 캐릭터는 뒤로 구르면서 빠져나가고 대기 캐릭터가 등장한다. 물론 이때에도 무적상태


▲다운상태에서




▲체인지

가 아니므로 구르던 도중에 맞거나 대기 캐릭터 등장시 얻어맞을 수도 있으니 주의해야 한다.

■ **낙법 ➡ 체인지: 다운당하는 중에 체인지 버튼**

상대방의 공격을 맞고 다운당하는 중에 체인지 버튼을 누르면 현재 캐릭터는 낙법을 하면서 빠져나가고 대기 캐릭터가 등장하는데, 물론 이 경우에도 허점이 있다. 따라서 낙법 ➡ 체인지 시스템은 이와 같은 상황에서 상대 캐릭터의 낙법을 예상하면서 교체 캐릭터가 태그하며 공격해 들어오는 상황을 역이용할 경우에 사용하면 좋다.



▲다운을 당하면



▲낙법을 하면서



▲체인지



■ **체력 게이지 점멸**

가끔 게임을 진행하다보면 대기 캐릭터의 체력 게이지가 어느 순간 점멸하면서 번쩍거리는 순간이 있다. 기억하는 사람들이 있을지 모르겠지만, 예전에 오락실 히트 게임이었던 WWF 태그 팀 레슬링에서 볼 수 있었던 시스템이다. 조종하고 있는 캐릭터가 무지무지 얻어맞으면 대기하고 있던 캐릭터가 열이 받는지 체력 게이지가 점멸하면서 캐릭터가 순간적으로 파워업 상태가 된다. 이때 캐릭터 체인지를 해주면 짧은 순간 동안 이 효과가 지속되면서 캐릭터 공격력은 평소보다 높은 상태로 유지된다. 단, 게이지 점멸이 끝나면 다시 정상으로 돌아온다.



▲체력 게이지 점멸, 로우가 나왔다!



▲이것이 보통의 촌경



▲이것이 파워업 촌경! 데미지 량을 비교해보자!

■ **선발 캐릭터 선택**

보통의 경우에는 첫 번째 고른 캐릭터가 선발 캐릭터로 나오기 마련이지만 상대의 허를 찌른다든지, 그냥 선발 캐릭터를 바꾸고 싶을 때면 라운드 시작 전에 체인지 버튼을 누르면 선발 캐릭터를 바꿀 수 있다.



▲1P, 2P 모두 간류 ➡ 미셸 순서로 선택. 1라운드에는 간류가 나왔다



▲체인지 버튼을 누르고 있던 2라운드. 이번에는 미셸이 선발이다

■ **각종 포즈 선택**

「철권 3」와는 달리 버튼으로 선택되는 것이 아니라 캐릭터의 복장에 따라 시작할 때의 합동연출이 달라진다. 그 외에 승리포즈 선택은 「철권 3」와 마찬가지로 버튼에 따라 대응한다.



▲로우와 폴의 2P 복장 등장포즈



▶로우와 폴의 1P 복장 등장포즈



미시마 헤이하치

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치		상, 상	5, 8	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8
나선습인각	↗	상, 하	25, 15	
풍신권	→★↓↘	특중	25	히트시 체인지 가능
공참각	→→→	중(가드 후 비틀거림)	30	
오른 발끝치 떨구기	→	중	27	
발끝치 떨구기	일어서며	중중	12, 8	
섬광열권		상, 상, 중	5, 8, 18	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8, 18. 3번째 공격 딜레이 가능
파쇄축		중	25	히트나 가드하지 못하면 자신이 5 데미지
뇌신권	→★↓↘	중	31	클린 히트시 52
귀곡연권		상, 상, 상	5, 8, 18	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8, 18
무쌍연권	↘	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
나락쓸기	→★↓↘	하하하	15, 13, 13	
나락쓸기 ➡ 발끝치 가르기	나락쓸기 중 레버 중립	중, 중	14, 21	
왼 발끝치 떨구기	→→	중	24	
붕권	↓↘→	중	30	클린 히트시 45
격참각	→★↓↘	중	35	
지참각	→★↓↘	하	21	
리선공인각	↗	중, 중	17, 22	
귀신권	→→	중	30	히트시 체인지 가능
영족	←←★	특수이동		
기와깨기	앉으면서	중	15	
기와깨기 ➡ 붕권	앉으면서	15, 26		
귀하타	상대 다운시 ↓	다운공격	25	
귀와	↓	가드 불능	70	
나락쓸기 ➡ 뇌신권	→★↓↘ ★	하, 하, 하, 중	15, 13, 13, 21	나락쓸기 1, 2번째부터 뇌신권이 나간다. 뇌신권을 할 때에는 레버 중립. 나락쓸기 1번째 공격부터 시작되는 뇌신권의 공격력은 37
나생문	←	중	25	
다문살·일	→←	상, 중, 중	6, 21, 25	
다문살·이	→←	상, 중, 중	6, 21, 30	
일철	귀와 중 상대 오른발 히트시 발동	반격기	상대 기술에 따라 변화	
강장타		중	22	
격강장타	→	중	25	
귀곡강장타		상, 상, 중	5, 8, 22	레버 앞 입력시 6, 8, 22
도발		특수동작		
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
귀곡강장파·비	↑ or ↓	상, 상, 특수동작	5, 8	레버 앞 입력 시 6, 8
불단깨기	←	중	22	
관음섀	일어서며	중	24	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
목 부러뜨리기	접근해서 1+3	1	30	
금강락	접근해서 2+4	2	30	
단두수	상대의 좌측면으로 접근해서 1+3 or 2+4	1	40	
나락	상대의 우측면으로 접근해서 1+3 or 2+4	2	46	
인왕쇄	상대의 배후로 접근해서 1+3 or 2+4	X	60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 1+3 or 2+4			상대 위치에 따라 변화
초박치기	접근해서 →→1+2	1+2	33	
박치기 대결	접근해서 →→1+4	1+2	33	상대가 폴, 레이, 진, 헤이하치, 브라이언일 경우에만 발동. 1+2로 반격

10단 콤보

커맨드	판정
↘3 2 2 4 4 1 4 1 2 4	상 상 상 하 하 중 상 상 중 중
↘3 2 2 4 4 1 4 1 2 1	상 상 상 하 하 중 상 상 중 중
↘3 2 2 4 4 1 2 1 2 1	상 상 상 하 하 중 상 중 중 중
→→2 1 2 2 2 3 4 4 1 2 1	상 상 상 상 상 상 중 중 하 상 중 상



백두산

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
버터플라이 킥	3 3 3 4	상, 상, 중, 상	15, 12, 12, 25	소점프에서도 가능
버터플라이 니들	3 3 3 ↓4	상, 상, 중, 하	15, 12, 12, 10	소점프에서도 가능
스매쉬킥	4 3 4	상, 상, 하	15, 12, 5	
브레이크 니들	3 4	상, 하	15, 8	
블랙 위도우	3 3 4 4 3	상, 상, 상, 중, 중	15, 12, 15, 18, 10	소점프에서도 가능. 5번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환
킬링 블레이드	→→3	중	30	
힐 나이프	→4 3	중, 중	22, 10	2번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고 전환 가능
알바트로스	일어서며 4 4 3	중, 중, 중	13, 16, 10	↘4 4 3 후에도 사용 가능(공격력은 15, 25, 10). 3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
백러시	↓(or ↓) 4 3 3 3	하, 중, 중, 중	7(10), 10, 15, 25	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고 전환 가능
백러시 니들	↓(or ↓) 4 3 3 ↓3	하, 중, 중, 하	7(10), 10, 15, 15	
해머 힐	→→4	중	15	
헌팅 호크	↗3 4 3	중, 중, 상	15, 8, 25	
윙 블레이드	→★↓↘3	중	25	히트시 체인지 가능
브레이크 블레이드	3 4 3	상, 하, 중	15, 8, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
트리플 스레트	→4 4 3	중, 상, 상	30, 15, 15	
스타라이트 블레이드	↗★3 ↓4 3	상, 하, 중	25, 8, 25	소점프 후 버튼 입력, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
웨이브 니들	일어서며 3 3 4	상, 중, 하	12, 10, 10	
히트 디스트럭션	일어서며 3 4 4 3	상, 상, 중, 중	12, 15, 18, 10	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
허리케인 디스트럭션	일어서며 3 4 4 4 3	상, 상, 중, 상, 상	12, 15, 18, 15, 15	
패링	상대의 펀치공격에 맞춰 ←1+2	흘리기		백두산 전용 상, 중단 펀치 흘리기. ←1+2로 플라밍고로 흘리기전환 가능
본 스팅거	↗2	상	22	

바톰 커트	←●	상	15	
스텔스 니들	←●	중	17	
플래싱 할버트	●	상, 상	12, 12	종료 후 ← or →로 플라밍고 전환 가능
레이스 해머	횡이동 중 ●	중	8	
힐 랜스	←●	중	14	
힐 액스	↙●	중	17	
원투펀치 ➡ 버터플라이 킥	● ● ● ● ● ●	상, 상, 상, 상, 중, 상	5, 10, 15, 12, 12, 25	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 버터플라이 니들	● ● ● ● ● ↓●	상, 상, 상, 상, 중, 하	5, 10, 15, 12, 12, 10	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 윙 블레이드	● ● ● ● ●	상, 상, 상, 하, 중	5, 10, 15, 8, 25	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 블랙 위도우	● ● ● ● ● ● ●	상, 상, 상, 상, 상, 중, 중	5, 10, 15, 12, 15, 18, 10	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 실버 맨티스	● ● ● ● ● ● ● ●	상, 상, 상, 상, 상, 중, 상, 상	5, 10, 15, 12, 15, 18, 15, 15	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
기합 모으기	●	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
스네이크 킥	↓(or ↓) ● ● ↓●	하, 하, 하	12, 7, 7	
스네이크 블레이드	↓(or ↓) ● ● ●	하, 하, 중	12, 7, 15	3번째 공격 히트시 체인지 가능
트릭 스매쉬	↗★● ●	중, 상	25, 20	소점프 후 버튼 입력
트릭 니들	↗★● ↓●	상, 하	25, 8	소점프 후 버튼 입력
실버 맨티스	● ● ● ● ● ●	상, 상, 상, 중, 상, 상	15, 12, 15, 18, 15, 15	
플레임 호크	일어서며 ● ● ● ●	중, 중, 상, 상	13, 16, 15, 15	↘● ● ● ● 후에도 사용 가능(공격력은 15, 25, 15, 15)
힐 익스플로전	↙●	가드 불능	40	←←로 캔슬가능, 플라밍고로 전환

플라밍고 자세

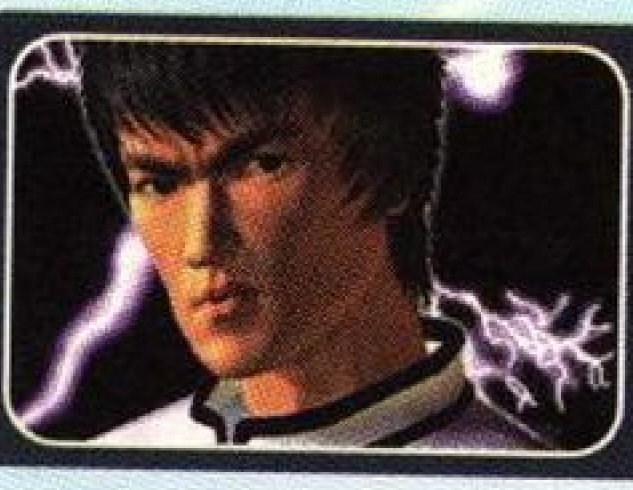
기술명	커맨드	판정	공격력	비고
플라밍고	←●	축이동		
플라밍고 무브	플라밍고 중 → or ← or ↑ or ↓	축이동		
힐 헌터	플라밍고 중 ←● 또는 ←←●	상	21	
힐 커너	플라밍고 중 ●	중	15	
마하니들	플라밍고 중 ↓(or↙or↘) ●	하	7	
플라밍고 웨이브 니들	플라밍고 중 ● ● ●	중, 중, 하	15, 15, 10	
플라밍고 디스트럭션	플라밍고 중 ● ● ● ●	중, 상, 중, 중	15, 10, 18, 10	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
플라밍크 허리케인	플라밍고 중 ● ● ● ● ●	중, 상, 중, 상, 상	15, 10, 18, 15, 15	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
해머 헤드 스로우	접근해서 ●	●	30	
블루 샤크 스로우	접근해서 ●	●	30	
포트 사이드 스로우	상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	던진 후 체인지 가능
스타보드 사이드 스로우	상대의 우측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	
스타피시 스로우	배후에서 접근해서 ● or ●	X	50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 ● or ●			상대 위치에 따라 변화
스워드 피시 스로우	접근해서 ●	●	30	
코브라 바이트 스로우	접근해서 →●	●	30	
홀 브레이커	접근해서 →●	●	30	

10단 콤보

커맨드	판정
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	상 상 상 하 중 중 중 하 중 가드 불능
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	상 상 하 중 중 중 중 중 하 중



포레스트 로우

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치	1 2	상, 상	5, 12	레버 앞 입력시 공격력이 6, 12
스텝 인 미들킥	↘3	중	18	
썸머솔트 킥(대점프 타입)	↓↑(or ↖or ↗) 4	중	제자리 28, 후방 25, 전방 30	
썸머솔트 킥(소점프 타입)	↓↑(or ↖or ↗) 4	중	제자리 22, 후방 15, 전방 25	3 입력으로 좌 썸머로 연결(중단 25), 히트시 체인지 가능
스핀킥 콤보	4 3 4	상, 상, 상	16, 12, 12	
좌연권	1 1 1 1 1	상, 상, 상, 상, 상	5, 5, 5, 5, 5	4번째 공격까지 드래곤 너클 콤보로 전환 가능
드래곤 너클 콤보	→2 2 2	상, 중, 상	6, 5, 10	2, 3번째 공격 딜레이 가능
드래곤 너클 콤보	2 2	상, 상	6, 10	
썸머솔트 드롭	↓↑(or ↖or ↗) 3+4	중	30	다운된 상대에 히트시 20
드래곤 로우	앉으면서 3	하	8	3연 하이킥으로 연결
3연 하이킥	3 3 3	상, 상, 상	18, 10, 10	
페인트 미들킥	3연 하이킥 중 →	중	15	
슬라이딩	앉은 상태에서 ↘↓↘3	하	17	
드래곤 썸머	4↑3	상, 중	16, 30	
드래곤 슬래쉬	→→→3	중(가드 후 비틀거림)	30	
드래곤 팽	↙1+2	가드 불능	100	↑↑ 입력으로 캔슬
시트 스핀킥 썸머	앉은 상태에서 3 4	하, 중	12, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
드래곤 로우 레프트 썸머	↓4 3	하, 중	7, 21	
프론트킥 레프트 썸머	↘4 (or 일어나며 4) 3	중, 중	12, 21	
하이킥 라이트 썸머	3 4	상, 중	18, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
쇼트 스트레이트 레프트 썸머	↓(or ↓) 2 3	특중, 중	8(10), 21	
드래곤 브레스	↓3 3 3 3 4	하, 상, 상, 상, 중	8, 10, 10, 10, 21	2, 3번째 공격 후에도 썸머 사용가능, 3, 4번째 공격 이후 썸머 히트시 체인지 가능, 2번째 공격 후 썸머 히트시 체인지 불가
점프 사이드킥 라이트 썸머	↑(or ↖ or ↗) 3 4	상, 중	25, 25	2번째 공격 히트시 체인지 가능
킥 썸머솔트 킥	3+4	중	21	히트시 체인지 가능
더블 썸머솔트 킥	3+4 3	중, 중	21, 21	
더블 썸머솔트 킥	↑(or ↖or ↗) 4 3	중, 중	22, 25	
드래곤 테일	↙4	하	25	
로우킥 레프트 썸머	앉은 상태에서 4 3	하, 중	7, 21	
사이드킥 라이트 썸머	일어서며 3 4	상, 중	28, 25	2번째 공격 히트시 체인지 가능
드래곤 러시	←2 3 4	중, 하, 중	12, 8, 22	3번째 공격 히트시 체인지 가능
눈 찌르기	기합 모으기 중 1	상	10	
스러스트 로우	기합 모으기 중 1 3	상, 하	10, 7	
오버헤드 킥	↓3+4	중	25, 27	↓유지로 늘는다

엘보 드래곤 윕	↙⁘ ⁘	중, 중	15, 25	2번째 공격 후 ↓유지로 늦는다
촌경	→⁘ ⁘	중	40	히트시 체인지 가능(캐릭터에 따라 특수한 태그 콤보 발동)
페이크	↓↑(or ↖ or ↗)	특수동작		
썸머솔트 페이크	↓↑(or ↖ or ↗) ★⁘	25	히트시 체인지 가능	
드래곤 스톰	←⁘ ⁘ ⁘	상, 중, 중	12, 12, 15	2, 3번째 공격에 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
상, 중단 흘리기	←⁘ or ←⁘	흘리기		
하단 흘리기	↙(or ↓) ⁘ or ↙(or ↓) ⁘	흘리기		
페이크 스텝	←⁘	흘리기		로우 전용 상, 중단 펀치 흘리기
페이크 스텝 블로우	페이크 스텝 중 ⁘	중	43	
트랩 레프트 블로우	페이크 스텝 성공 후 ⁘	중	12	반격기
트랩 라이트 블로우	페이크 스텝 성공 후 ⁘	상	12	반격기
트랩 라이트 로우킥	페이크 스텝 성공 후 ⁘	하	15	반격기
트랩 레프트 사이드킥	페이크 스텝 성공 후 ⁘	중	22	첫 공격 카운터, 차지발동 중 가드 데미지
기합 모으기	⁘	특수동작		
더블 드래곤	횡이동 중 ⁘	중, 상	16, 22	
드래곤 백 블로우	뒤 돈 상태에서 ⁘ or ⁘	상	15	히트하면 상대가 뒤를 향한다
플래쉬 잽	↓↘→⁘	상	12	카운터 히트시 상대 다운, 좌연권 등 ⁘ 사용 기술로 연결
드래곤 어퍼컷	일어서며 ⁘	중	22	히트시 체인지 가능
드래곤 해머	→⁘	중	23	
드래곤 저지먼트	횡이동 중 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘	중, 중, 중, 중	10, 7, 10, 27	
페이크 어퍼컷	페이크 스텝 중 ⁘	중	32	히트시 체인지 가능
페이크 로우	페이크 스텝 중 ⁘	하	10	
스텝 인 콤보	↘⁘ ⁘ ⁘	중, 하, 상	18, 10, 16	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
레이지 드래곤	접근해서 ⁘	⁘	7, 23	
자키 업	접근해서 ⁘	⁘	30	
절함 킥	상대의 좌측면으로 접근해서 ⁘ or ⁘	⁘	40	
드래곤 스탬프	상대의 우측면으로 접근해서 ⁘ or ⁘	⁘	42	
드래곤 바이츠	배후에서 접근해서 ⁘ or ⁘	X	50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 ⁘ or ⁘	⁘ or ⁘		상대 위치에 따라 변화
절함 펀치	접근해서 ↘⁘	⁘	30	
드래곤 풀	접근해서 ↘⁘ ⁘ ⁘ ⁘	X	35	
드래곤 니	접근해서 →⁘	⁘	28	던지기 중에 체인지 가능
드래곤 다이브	→⁘	⁘	30	

10단 콤보

커맨드	판정
↘⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘	중상중상상하상상상중
↘⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ↓⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘	중상중상상하중상하중
↘⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘↓⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘	중상중상중하중상하중
↘⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘	중상중상중하상상상중
↘⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘↓⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘	중상중상중하중하하중

카자마 진

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치	1 2	상, 상	6, 10	
공참각	→→3	중(가드 후 비틀거림)	30	
발끝치 떨구기	일어서며 4 4	중, 중	13, 18	
섬광열권	1 1 2	상, 상, 중	6, 8, 18	3번째 공격 딜레이 가능
파쇄축	4 3	중	25	
풍신권	→★↓↘2	상	25	히트시 체인지 가능
뇌신권	→★↓↘1	중	29	클린 히트시 43
뇌신권 중단각	→★↓↘1 3	중, 중	29, 20	클린 히트시 1번째 공격 43
뇌신권 하단각	→★↓↘1 4	중, 하	29, 12	클린 히트시 1번째 공격 43
나락쓸기	→★↓↘4 4	하, 중	15, 15	1번째 공격력은 18. 그 이후 나락쓸기에는 클린 히트가 있어 클린 히트한 22, 15
귀곡연권	1 2 2	상, 상, 상	6, 10, 18	3번째 공격 딜레이 가능
쌍각	일어서며 1 2	중, 중	10, 15	두 번째 공격 히트시 체인지 가능
왼 발끝치 떨구기	→→3	중	23	
귀신멸렬	←1+4	가드 불능	40	
진·귀신멸렬	←1+4	가드 불능	80	
나선환마각	↗4 4 4 4	상, 하, 하, 중	25, 15, 12, 25	
발끝치 가르기	↘4 4	중, 중	10, 16	
마신권	←→2	중	18	1번째 공격 카운터 히트시 2, 3번째 공격을 선행 입력해 두면 3단 연속 히트한다. 상대는 3번째 공격을 레버 앞으로 하면 가드 가능
나찰문·일	←→2 1 2	중, 중, 중	18, 14, 24	2, 3번째 공격 딜레이 가능
나찰문·이	←→2 1 ↘2	중, 중, 중	18, 14, 15	2, 3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
강할	→2	중	18	
동발	→→2	중	27	
귀팔문	↘1 2	중, 중	10, 16	1번째 공격이 막힌 경우 공격력은 12, 2번째 딜레이 가능, → 입력으로 캔슬 가능
이문쌍각	1 2 3 4	상, 상, 중, 중	6, 10, 25, 30	
이문쌍각·개	1 2 3 →4	상, 상, 중, 중	6, 10, 25, 10	
추돌	일어서며 2	중	18	히트시 체인지 가능
술강	→4	중	12	
귀풍문	1 2 4	상, 상, 중	6, 10, 12	
백로유무	1+4 2 4	특중, 상, 상, 중	5, 10, 10, 21	
백로하단각	1+4 2 ↓4	특중, 상, 상, 하	6, 10, 10, 14	
귀살	횡이동 2	중	16	히트시 체인지 가능
귀신 목 떨구기	→3	상	30	

안개차기		상	30	
자운이단차기	↓	특중, 상	5, 20	
금강체	←	특수 가드		특수 가드
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
상 , 중단 반격기	← or ←	반격기		
해골 깨기	↗(or ↑ or ↖)	중	전방 34, 제자리 30, 후방 24	
파화타 ➡ 풍신 스텝	← ↘	중, 특수동작	15	특수 이동 중 로 풍신권, 로 뇌신권
				로 나락술기 발동
해골 치기	↙	중	24	
귀종루	←	중	21	
강할 ➡ 슬강	→	중, 중	18, 10	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
선축	접근해서		10, 20	
번개	접근해서		5, 8, 17	
천칭던지기	상대의 좌측면으로 접근해서 or		12, 19	
양건념	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	
동반	배후에서 접근해서 or	X	60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 or	or		상대 위치에 따라 변화
초박치기	접근해서 →→		33	
얼티미트 태클	↓(or ↙)		5	
암운	태클 중	or	5, 5, 5, 5, 5	
완납십자고	태클 중	별도설명	25	
완납십자고	암운 3번째 공격 후	별도설명	5, 5, 5, 25	
노붕	접근해서 ↓↙←		35	
백산	접근해서		35	

10단 콤보

커맨드	판정
←	상 상 상 하 중 중 하상 상 중 중
←	상 상 중 중 중
←	상 상 상 하 중 중 하상 상 하상
←	상 상 상 하 중 중 하상 상 중 하
←	상 상 중 중 하 중 하 중 가드 불능
→→★	상 상 상 상 중 중 하 상 중 중
→→★	상 상 상 상 중 중 하 하 중 가드불능
	상 상 중 상 하상 상 중 중 중
	상 상 중 상 하상 상 중 중 중
	상 상 중 상 하상 상 중 중 하



폴 피닉스

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치	LP RP	상, 상	5, 15	레버 앞 입력으로 공격력 6, 15
PK 콤보	RP LK	상, 상	12, 21	
퀵 PK 콤보	전진 중 RP LK	상, 상	12, 20	
PDK 콤보	RP ↓ LK	상, 하	12, 8	
퀵 PDK 콤보	전진 중 RP ↓ LK	상, 하	12, 10	
역 PDK 콤보	LP RK	상, 하	5, 8	
쌍비천각	↗LK RK	중, 중	17, 22	
붕권	↓↘→RP	중	33	클린 히트시 49
낙엽	앉으며 RK RP	하, 중	13, 20	
굴러 내려찍기	→→RK	중(가드 후 비틀거림)	20	
암석깨기	(상대 다운 중) 앉으면서 RP	(다운된 상대만 히트) 다운공격	16	
삼보룡(상단)	→→LK RK RK	중, 중, 상	20, 15, 25	
삼보룡(중단)	→→LK RK → (or ↘) RK	중, 중, 중	20, 15, 15	
삼보룡(하단)	→→LK RK ↓ (or ↙) RK	중, 중, 하	20, 15, 15	
기와깨기	앉으면서 LP	중	15	
기와깨기 붕권	앉으면서 LP RP	중, 중	15, 26	
기와깨기 낙엽	앉으면서 LP RK RP	중, 하, 중	15, 15, 21	
업앵	앉은 상태에서 ↘LP	중	21	
업앵붕권	앉은 상태에서 ↘LP RP	중, 중	21, 25	2번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 20, 19
업앵철기	앉은 상태에서 ↘LP LP	중, 하	21, 21	2번째 공격 딜레이 가능, 2번째 공격 히트시 체인지 가능
질풍	→➡RP	중	15	
만성용왕권	⬅LP+RP	가드 불능	100	
썸머솔트 NG	⬇(60 프레임 동안) ↑RP+LK+RK	중	25	자신도 15 데미지
부옥	→LP+RK	중	20	
이질풍	↓↘→LP	상	20	히트시 체인지 가능
도끼 치기	→LP+RP	중	27	
기합 모으기	LP+RP+LK+RK	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
스윕 킥	↙LK	하	12	
부초	↓↙⬅	특수동작		
표질	↓↙←★RP	중	18	
표와	↓↙←★LP	중	15	
도선	↓↙←★LK	하	12	
선앵	↓↙←★LK RP	하, 중	12, 21	
선앵붕권	↓↙←★LK RP LP	하, 중, 중	12, 21, 25	3번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 21
선앵철기	↓↙←★LK RP RP	하, 중, 하	12, 21, 21	3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
상, 중단 반격기	←LP+LK or ←RP+RK			반격기

안개차기	4	상	30	
자운이단차기	↓3+4	특중, 상	5, 20	
금강체	←1+2	특수 가드		특수 가드
기합 모으기	1+2+3+4	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
상, 중단 반격기	←1+3 or ←2+4	반격기		
해골 깨기	↗(or ↑ or ↖) 2+4	중	전방 34, 제자리 30, 후방 24	
파화타 ➡ 풍신 스텝	←1 ↘	중, 특수동작	15	특수 이동 중 2 로 풍신권, 1 로 뇌신권 3 4 로 나락쓸기 발동
해골 치기	↙1	중	24	
귀종루	←4	중	21	
강할 ➡ 슬강	→2 4	중, 중	18, 10	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
선축	접근해서 1+3	1	10, 20	
번개	접근해서 2+4	2	5, 8, 17	
천칭던지기	상대의 좌측면으로 접근해서 1+3 or 2+4	1	12, 19	
양견념	상대의 우측면으로 접근해서 2+4 or 1+3	2	40	
동반	배후에서 접근해서 1+3 or 2+4	X	60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 1+3 or 2+4	1 or 2		상대 위치에 따라 변화
초박치기	접근해서 →→1+2	1+2	33	
얼티미트 태클	↓(or ↙) 1+2	1+2	5	
암운	태클 중 2 1 2 1 2	1 or 2	5, 5, 5, 5, 5	
완납십자고	태클 중 1+2	별도설명	25	
완납십자고	암운 3번째 공격 후 1+2	별도설명	5, 5, 5, 25	
노봉	접근해서↓↙←1+3	1	35	
백산	접근해서 2+3	1+2	35	

10단 콤보

커맨드	판정
←2 4 4 4 4 2 1+4 2 1 3	상 상 상 하 중 중 하상 상 중 중
←2 4 4 2 1 2	상 상 중 중 중
←2 4 4 4 4 2 1+4 2 3+4	상 상 상 하 중 중 하상 상 하상
←2 4 4 4 4 2 1+4 2 1 4	상 상 상 하 중 중 하상 상 중 하
←2 4 4 4 2 4 3 2 1	상 상 중 중 하 중 하 중 가드 불능
→→★2 1 2 2 3 4 4 1 2 1	상 상 상 상 중 중 하 상 중 중
→→★2 1 2 2 3 4 4 3 2 1	상 상 상 상 중 중 하 하 중 가드불능
3 2 4 3 1+4 2 2 1 2	상 상 중 상 하상 상 중 중 중
3 2 4 3 1+4 2 2 1 3	상 상 중 상 하상 상 중 중 중
3 2 4 3 1+4 2 2 1 4	상 상 중 상 하상 상 중 중 하



폴 피닉스

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
원투펀치	1 2	상, 상	5, 15	레버 앞 입력으로 공격력 6, 15
PK 콤보	2 3	상, 상	12, 21	
퀵 PK 콤보	전진 중 2 3	상, 상	12, 20	
PDK 콤보	2 ↓ 3	상, 하	12, 8	
퀵 PDK 콤보	전진 중 2 ↓ 3	상, 하	12, 10	
역 PDK 콤보	1 4	상, 하	5, 8	
쌍비천각	↗3 4	중, 중	17, 22	
붕권	↓↘→2	중	33	클린 히트시 49
낙엽	앉으며 4 2	하, 중	13, 20	
굴러 내려찍기	→→4	중(가드 후 비틀거림)	20	
암석깨기	(상대 다운 중) 앉으면서 2	(다운된 상대만 히트)다운공격	16	
삼보룡(상단)	→→3 4 4	중, 중, 상	20, 15, 25	
삼보룡(중단)	→→3 4 → (or ↘) 4	중, 중, 중	20, 15, 15	
삼보룡(하단)	→→3 4 ↓ (or ↙) 4	중, 중, 하	20, 15, 15	
기와깨기	앉으면서 1	중	15	
기와깨기 붕권	앉으면서 1 2	중, 중	15, 26	
기와깨기 낙엽	앉으면서 1 4 2	중, 하, 중	15, 15, 21	
엽앵	앉은 상태에서 ↘1	중	21	
엽앵붕권	앉은 상태에서 ↘1 2	중, 중	21, 25	2번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 20, 19
엽앵철기	앉은 상태에서 ↘1 1	중, 하	21, 21	2번째 공격 딜레이 가능, 2번째 공격 히트시 체인지 가능
질풍	→→2	중	15	
만성용왕권	←1+2	가드 불능	100	
썸머솔트 NG	↓(60 프레임 동안) ↑2+3+4	중	25	자신도 15 데미지
부옥	→1+4	중	20	
이질풍	↓↘→1	상	20	히트시 체인지 가능
도끼 치기	→1+2	중	27	
기합 모으기	1+2+3+4	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
스윕 킥	↙3	하	12	
부초	↓↙←	특수동작		
표질	↓↙←★2	중	18	
표와	↓↙←★1	중	15	
도선	↓↙←★3	하	12	
선앵	↓↙←★3 2	하, 중	12, 21	
선앵붕권	↓↙←★3 2 1	하, 중, 중	12, 21, 25	3번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 21
선앵철기	↓↙←★3 2 2	하, 중, 하	12, 21, 21	3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
상, 중단 반격기	←1+3 or ←2+4			반격기

부지화	횡이동 중	하	15	클린 히트시 22
선질풍	횡이동 중	상	23	
진월	일어서며	중	16	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
왼 한판 업어치기	접근해서		30	
팔 역십자 굳히기	접근해서		30	
팔 돌리기	상대의 좌측면으로 접근해서 or		45	
발다리후리기	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	
뒤 떨구기	배후에서 접근해서 or		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 or	or		상대 위치에 따라 변화
배대되치기	접근해서 ←		35	
이당	접근해서 →→		35	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
풍아	접근해서 ↘		35	
얼티미트 태클	↙		5	
암운	태클 중	or	5, 5, 5, 5, 5	
암운 조르기	태클 중 ↓ ★		5, 8, 8, 35	
완납십자고	태클 중	별도설명	25	
완납십자고	암운 3번째 공격 후	별도설명	5, 5, 5, 25	

10단 콤보

커맨드	판정
	상상중상중상상하중중
	상상중중하중상중하중
	상상중중중



레이 우롱

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
눕기	↓(or ↓)	특수동작		
도궁각	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 누워있을 때	중	21	히트시 체인지 가능
뛰어 일어나기	상대가 발 쪽에 있는 상태로 누워있을 때	중	20	
앙침후소연무	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 누워있을 때	하, 상	7(10), 21	1번째 공격만 하는 경우 10
뒤돌기	←(or ←)	특수동작		
배신타	뒤돈 상태에서	상	12	
배신허소타	뒤돈 상태에서 ↓(or ↓)	하	8	
배신붕추	뒤돈 상태에서	중	20	히트시 체인지 가능

배신퇴	뒤돈 상태에서	중	15	
배인락	뒤돈 상태에서	중, 중, 중	15, 15, 15	사용 후 뒤돈다
배신후소연무	뒤돈 상태에서 ↓(or ↓)	하, 상	10(15), 35	1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사형 전환. 1번째 공격만 하는 경우 15
후소연무	↙	하, 상	10, 25	1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사형 전환. 1번째 공격만 하는 경우 15
후소퇴	↙	하	15	사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사형 전환
후소퇴	뒤돈 상태에서 ↓(or ↓)	하	15	사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사형 전환
전신연포		상, 상	18, 18	사용 후 뒤돈다
선풍각	or →(or →)	중	30	선풍각 중 ↓ 입력으로 눕는다
선풍연각	선풍각 중 ↑ 입력	중, 중, 중	30, 30, 30	선풍연각 중 ↓ 입력으로 눕는다
용성하단각	→★	중, 중, 중, 중, 하	10, 8, 8, 8, 15	2번째 공격부터 딜레이 가능. 그 경우의 1번째 공격은 8
용성중단각	→★	중, 중, 중, 중, 중	10, 8, 8, 8, 15	2번째 공격부터 딜레이 가능. 그 경우의 1번째 공격은 8
랑아요진격	→★	중, 중, 중, 상, 중	15, 12, 5, 17, 20	
랑아호존산	→★ ↓	중, 중, 중, 상, 하	15, 12, 5, 17, 10	
요진격	→★	상, 중	35, 20	
호존산	→★ ↓	상, 하	35, 10	
허환각		상, 하	28, 20	사용 후 뒤돈다
뇌광하단각	→	상, 중, 중, 중, 하	30, 12, 12, 8, 15	3, 4번째 공격에 딜레이 가능
뇌광중단각	→	상, 중, 중, 중, 중	30, 12, 12, 8, 15	3번째 공격에 딜레이 가능. 5번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 학형 전환
호류퇴		중	25	사용 후 엎드린다
종조아	→★	상, 상, 중, 중	3번째 공격 25, 4번째 공격 30, 가드해체	1번째 공격이 히트한 경우 로 뇌광중 (61)단각 3번째 공격으로 연결 가능
비수조	←	특수동작		
봉황선풍각	비수조 중	가드 불능	90	
응조연각	비수조 중	중, 중, 중, 중	15, 15, 15, 15	봉황선풍각으로 연결
복첨호류퇴	상대가 발쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때	중	18	사용 후 엎드린다
복첨소퇴	상대가 발쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때	하	10	사용 후 눕는다. 공격 중 입력으로 후소연무 발동. 1번째 공격 클린 히트시 15
눕기에서 엎드리기	누워있을 때 ↓	특수동작		엎드린다
엎드리기에서 눕기	엎드려 있을 때	특수동작		눕는다
뇌광도각	→→→	중	30	가드 후 주춤거림
복첨활	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때	하	15	사용 후 눕는다
권참연각		하, 하, 중	7, 7, 35	사용 후 엎드린다
연미락	↖ or ↗	중	15	
배신연미락	뒤돈 상태에서 ↖ or ↗	중	15	
석두	←	중	30	
취보	→ or 상대 펀치 공격에 맞춰 →	흘리기(특수동작)		레이 전용 상, 중단 펀치 흘리기
엎드리기	↓	특수동작		
취보퇴	취보 중	하	15	
취허격	취보 중	중	25	→ 입력으로 취보 전환
전신붕추		중	18, 20	히트시 체인지 가능
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
하단 흘리기	↙(or ↓) or ↙(or ↓)	흘리기		

취연권	횡이동 중 ● ● or 취보 중 ● ●	중, 상		→ 입력으로 취보 전환
허움	취보 중 ●	특수동작		체력회복
사쌍권	→●	상, 상	13, 10	→ 입력으로 학형 전환. ↓ or ↑ 입력으로 표형 전환
사장권	횡이동 중 ●	상	18	→ 입력으로 호형 전환. ↓ or ↑ 입력으로 용형 전환
취호격	←●	상	24	→ 입력으로 취보 전환
횡이동 ➡ 배인탁	횡이동 중 ●	중	15	단발
비수조 ➡ 선풍연각	비수조 중 ←●	중	30	↑로 3회 연결. 각 중 ↓로 눕는다. 용조연각에서도 가능.

오형권 전환

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
사형	횡이동 중 ● or →●	특수동작		사형 전환
용성1단 ➡ 사형	→★● ↑ or ↓	중, 특수동작	10	사형 전환
용성2단 ➡ 용형	→★● ● ↑ or ↓	중, 중, 특수동작	10, 8	용형 전환
용성3단 ➡ 표형	→★● ● ● ↑ or ↓	중, 중, 중, 특수동작	10, 8, 8	표형 전환
용성4단 ➡ 호형	→★● ● ● ● ↑ or ↓	중, 중, 중, 중, 특수동작	10, 8, 8, 8	호형 전환
뇌광중단각 ➡ 학형	→● ● ● ● ● ↑ or ↓	상, 중, 중, 중, 중, 특수동작	30, 12, 12, 8, 15	학형 전환

오형권 사형

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
사돌연격	사형 중 ● ● ●	중, 하, 하	15, 10, 15	3번째 공격 딜레이 가능. 1, 2번째 공격 후 → 입력으로 호형 전환. 3번째 공격 후 → 입력으로 표형 전환
사무	사형 중 ● ● ● ● ● ●	상, 상, 상, 상, 상, 상	13, 10, 8, 6, 5, 5	
병취	사형 중 ●	던지기	33	병취 후 ● 입력으로 체력회복 ➡ 취보로 전환. ●로 푼다
권참각	사형 중 ●	중	30	사용후 엎드린다.
사미	사형 중 ●	하	11	
사형 ➡ 용형	사형 중 ↑	특수동작		용형으로 전환한다
사형 ➡ 표형	사형 중 ↓	특수동작		표형으로 전환한다

오형권 용형

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
용포	용형 중 ●	중	20	→ 입력으로 호형 전환
병취	용형 중 ●	중, 던지기	33	병취 후 ● 입력으로 체력회복 ➡ 취보전환, ●로 푼다
용아	용형 중 ●	중	25	→ 입력으로 호형 전환
용미	용형 중 ● ●	상, 하	28, 20	
용아연격	용형 중 ● ● ● ●	상, 중, 중, 상	15, 12, 5, 17	
용형 ➡ 랑아요진격	용형 중 ● ● ● ● ●	상, 중, 중, 상, 중	15, 12, 5, 17, 20	
용형 ➡ 랑아호존산	용형 중 ● ● ● ● ↓●	상, 중, 중, 상, 하	15, 12, 5, 17, 10	
용형 ➡ 호형	용형 중 ↑	특수동작		호형으로 전환한다
용형 ➡ 사형	용형 중 ↓	특수동작		사형으로 전환한다

오형권 표형

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
표수	표형 중 ●	중	25	가드되면 종조아 2번째 공격으로 파생
표쌍조	표형 중 ● ●	하, 상	10, 28	

표소퇴	표형 중 3	하	18	가드 or 히트시 ← 입력으로 비수조 전환
표형 ➡ 뇌광중단각	표형 중 4 2 1 2 4	상, 중, 중, 중, 중	26, 12, 12, 8, 15	5번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 학형 전환
표형 ➡ 뇌광하단각	표형 중 4 2 1 2 3	상, 중, 중, 중, 하	26, 12, 12, 8, 15	
표형 ➡ 사형	표형 중 ↑	특수동작		사형으로 전환한다
표형 ➡ 학형	표형 중 ↓	특수동작		학형으로 전환한다
하단 흘리기	표형 중 →			흘리기

오형권 호형

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
서호조	호형 중 1	중	25	
동호조	호형 중 2	중	26	
호소퇴	호형 중 4	하	20	
호선각	호형 중 3	상	32	
호선각 ➡ 용성중단각	호형 중 3 1 2 1 2 4	상, 중, 중, 중, 중, 중	32, 8, 8, 8, 8, 15	3번째 공격 딜레이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8. 용성과 마찬가지로 각종 자세로 전환 가능
호선각 ➡ 용성하단각	호형 중 3 1 2 1 2 3	상, 중, 중, 중, 중, 하	32, 8, 8, 8, 8, 15	3번째 공격 딜레이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8. 용성과 마찬가지로 각종 자세로 전환 가능.
호형 ➡ 사형	호형 중 ↑	특수동작		사형으로 전환한다
호형 ➡ 용형	호형 중 ↓	특수동작		용형으로 전환한다
상중단 흘리기	호형 중 →			흘리기

오형권 학형

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
학돌	학형 중 1	중	27	
학익	학형 중 2	상	30	
학조	학형 중 4	하	20	
도학연격	학형 중 3 4 2 3	중, 하, 중, 중	2번째 공격부터 딜레이 가능	
학형 ➡ 표형	학형 중 ↑	특수동작		표형으로 전환한다
학형 ➡ 사형	학형 중 ↓	특수동작		사형으로 전환한다

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
비공각	접근해서 1+3	1	30	던지는 중 체인지 가능
옷깃 조르기	접근해서 2+4	2	30	
회선도	상대의 좌측면으로 접근해서 1+3 or 2+4	1	40	
섬광난무각	상대의 우측면으로 접근해서 2+4 or 1+3	2	5, 10, 25	
밀어 넘어뜨리기	배후에서 접근해서 1+3 or 2+4	X	50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 1+3 or 2+4	1 or 2		상대 위치에 따라 변화
걸어 넘어뜨리기	접근해서 →→1+2	1+2	33	
도락주	↗1+2	1+2	35	

10단 콤보

커맨드	판정
1 2 1 3+4 2 1 4 1 2 3	상 상 하 중 중 중 상 중 중 상
1 2 1 3+4 2 1 4 1 4 4	상 상 하 중 중 중 상 중 하 상
1 2 1 3+4 3+4 3+4 1 1 2	상 상 하 중 중 중 하 하 중



건잭(GUN JACK)

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
헬 프레스	↘	중	20	
스프링 해머펀치	다운 중 ↓	중	12	블러드 팡으로 연결가능
머신건 너클	↙	하, 하, 하, 하, 하, 중	15, 15, 15, 15, 15, 40	
머신건 너클PJ	↓↙	하, 하, 하, 중	18, 25, 25, 40	
스트레이트 ➡ 엘보 ➡ 어퍼		상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 체인지 가능
해머 콤보		상, 상, 중	18, 15, 18	
더블 해머	or 일어서며	중, 중	21, 22 or 21, 17	
스윙 L 너클	앉은 상태에서 전진 중	중, 중, 중	15, 12, 15	
스윙 R 너클	앉은 상태에서 전진 중	중, 중, 중	15, 10, 15	
메가톤펀치	←↙↓↘	중	33	클린 히트시 49
파워 시저스	→→(or → or →)	중	17	
히프프레스	↗	중	26	
와일드 스윙	↓↘	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
기가톤 펀치	←↙↓↘→(이후에 레버 1회전)	가드 불능	20, 40, 60, 80, 199	
블러드 팡	제자리 앉기 or 히프프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 팡	제자리 앉기 or 히프프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 앉기	↓	특수동작		
해머 러시 로우	↓ ↓	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
해머 러시 미들	↓ ↘	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
해머 러시 하이	↓ →	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
해머 러시 로우	↓↘ ↓	중, 중, 하	15, 12, 8	해머 러시 로우의 바리에이션
해머 러시 미들	↓↘ ↘	중, 중, 중	15, 12, 15	해머 러시 미들의 바리에이션
해머 러시 하이	↓↘ →	중, 중, 상	15, 12, 12	해머 러시 하이의 바리에이션
해머 러시 로우	↓↘ ↓	중, 하	10, 8	해머 러시 로우의 바리에이션
해머 러시 미들	↓↘ ↓	중, 중	15, 10	해머 러시 미들의 바리에이션, 스윙R너클의 3번째 공격으로 전환 가능
해머 러시 하이	↓↘ ↓	중, 상	10, 12	해머 러시 하이의 바리에이션
브라보 너클	↓	중	45	히트시 체인지 가능
시저스 멜트다운	→(or →)	중, 하	17, 15	
시저스 메가톤	→(or →) ↘	중, 중	17, 25	
멜트다운	앉은 상태에서 ↘	하	21	
앉기 & 히프프레스	제자리 앉기 중	중	35	
메가톤 스위프	←↙↓↘	하	25	
메가톤 스트라이크	앉은 상태에서	하, 중	10, 25	
바이올런스 어퍼	일어서며	중	20	히트시 체인지 가능
코자크 콤보	↙	하, 하, 하, 하, 하, 하	18, 12, 10, 12, 12, 12	
어퍼 러시	↘	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	
익스플로더	←↙↓↘→↘	중	22	히트시 체인지 가능
다크니스 커터	→	가드 불능	101	
헤드 슬라이딩	→(or →)	중(후반은 하단)	25	
다이브보머	(로 비상거리 증가)	가드 불능	60	거리에 따라 데미지 증가(60, 70, 80)
라이트닝 핸드	↘	하	12	

체르노	앉은 상태에서	하	21	
기합 모으기		특수동작		
피봇건	←	상, 상, 상, 상, 상	7, 5, 5, 5, 21	첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
피봇건 어설트	←	중	27	
피봇건 스나이프	횡이동 중	상	22	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
지조 크러시	접근해서		35	
리프트 업슬램	접근해서		30	
사이드 리프트 스로우	상대 좌측면으로 접근해서 or		40	던지기 중 체인지 가능
행잉 넥 스로우	상대 우측면으로 접근해서 or		40	
스파이널 크래쉬	상대 배후에서 접근해서		30, 40	
데스슈트	상대 배후에서 접근해서		70	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
파일 드라이버	접근해서 ↙→		58	
백 브레이커	접근해서 ↓↙←		45	
피라미드 드라이버	접근해서 ↓↘→		40	
캐터펄트 스로우	접근해서 ↘		30	
캐터펄트 스로우 플러스	접근해서 ↘ ↘		30	
퍼니쉬먼트 드롭	접근해서 ↗		30	
퍼니쉬먼트 메가톤	접근해서 ↗ ↓↘	X	33	클린 히트 시 49, 히트 직전에 ←로 가드 가능
슬로핑 다운	접근해서 ↙		32	
죠 브레이커	접근해서 →→		35	
헬프레스	↘		25	정면에서 접근한 경우에만 성공
페이스배셔	헬프레스 성공 후		10	
건 봄	상대가 앉아있을 때 접근해서 ↓ or ↓		40	

10단 콤보

커맨드	판정
↓	하 하 하 중 중 중 중 중 중 중
↓ ↓	하 하 하 중 중 중 중 중 하 중
↗	상 중 하 하 하 중 중 중 중 중
↗ ↓	상 중 하 하 하 중 중 중 하 중



요시미츠(YOSHIMITSU)

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
인법양염	→→	중	30	
인법초치	인법양염 중	상	40	
인법만갈	←	상, 상, 상, 상, 상, 상	10, 10, 10, 10, 10, 10	
인법만살	↙	하, 하, 하, 하, 하	12, 7, 7, 5, 5	
삼산화		상, 상, 상	20, 20, 21	
인법만차	↗	중	10	

취설(눈보라)	→→●	중	20	
도목축	인법만삼 중 →●	중	12	
참곡검	↙●	가드 불능	10	
절명검	←←●	가드 불능	90	
번개	● ●	상, 중	30, 30	
이슬치우기	앉아 전진 시작시 ●	하	12	
PK 콤보	● ●	상, 상	12, 21	
PDK 콤보	● ↓ ●	상, 하	12, 8	
만자앉기	↓●			
천각	만자앉기 중 레버 중립	체력 회복		체력을 한번에 5씩 회복한다
비공검	전방 대점프 시작시 ●	비공습검 준비동작		
비공습검	비공검 중↓	가드 불능	25	비공시간에 의해 공격력이 점차 25, 30, 40으로 강해짐
선풍검	←←●★●	가드 불능	30	절명검 동작이 시작하면 곧 레버를 중립에 놓고 ● 를 누른다
인법만국	↙ ● ● ● ● ● ●	중, 중, 중, 중, 중, 중	10, 10, 12, 12, 14, 15	
불혹	→→●	가드 불능	100	
극 · 불혹	→→●→→	가드 불능	100	
혹	→→●★	불혹 캔슬		등을 돌리고 서게 된다
불우	↓●	가드 불능(자살기)	60	
일향포	● ●	중	30	히트시 체인지 가능
화륜	←● ● ● ● ● ●	축이동		체력소모기(8씩 소모됨)
천각무공무	천각 중 ← or →	워프기술		워프
연옥검	↙●★↙	가드 불능	15	레버를 놓으면 벤다. 15, 23, 27, 43, 65, 107. 한걸음 걸을 때마다 공격력이 올라감
화염	앉은 상태에서 ↙←●	가드 불능	20	
초치포	→→● ● ●	중, 상, 중	30, 40, 30	3번째 공격 히트시 체인지 가능
만이권 · 일	→●	상	12	히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨
만이권 : 이	뒤돈 상태에서 ●	상	15	히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨
천각만국	만자앉기 중 ●	중	10	
천각일향포	만자앉기 중 ●	중	30	히트시 체인지 가능
진전	→●↙● …	상, 중…	12, 10, 12, 12, 14, 15	
탄가르기	→→● ●	중, 가드 불능	20, 18	
귀계	↘● ● ● ●	중, 상, 상, 중	15, 12, 12, 24	딜레이 가능
자전	↘● ●	중, 상	15, 12	
지뢰인	●(↓로 취소 가능)	가드 불능	20	
만이도차기	↑(or ↖or ↗)●	중	앞 25, 위 25, 뒤 17	
인법양염 · 이	→→●	중	22	
어령깎기	인법양염 · 이 중● or 무상 중 ●	던지기		체력을 흡수하여 자신을 회복
어령되돌리기	인법양염 · 이 중→● or 무상 중→●	던지기		체력을 깎아 상대방 회복
지뢰달리기	지뢰인 중 →→ or ←←	가드 불능	15, 15, 15	
뛰어서 지뢰	지뢰인 중↖ or ↑ or ↗	가드 불능	25	
자전국	↘● ●↙● ●…	중, 상, 중…	15, 12, 10, 10, 12, 12, 14, 15	
허공습검	↗●←	가드 불능	35	
농차	↓↘→●	가드 불능	15, 28	
독모으기	←●	특수동작		
독무	독모으기 중 아무 버튼	가드 불능	35	
만혈영	↓●←● ● ● ● ●	가드 불능	3, 3, 3, 3, 3	
요시미츠 블레이드	←●	가드 불능	25	
황천달리기	→→●	중	18	카운터 히트시 ↓●로 앉는다(카운트 히트시는 던지기가 된다)
스윕킥	↓★↙●	하	12	
무상	횡이동 중 ●	특수동작		
전생	무상 중 →	가드 불능	10	
지전포	지뢰인 중●	중	30	

동섬화	만차 중 ←⊞	특중	2	만차로부터 파생(만갈)
강섬화	동섬화 중 ⊞	중	20	만차로부터 파생(만차)
은섬화	동섬화 중 ⊞	특중	15	만차로부터 파생(뒤로 구르기)
금섬화	은섬화 중 ↙⊞	가드 불능	15	만차로부터 파생(연옥검)
기합 모으기	⊞	특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
지뢰인 ➡ 만자앉기	지뢰인 중 ↓⊞	특수동작		
위를 보며 다운 중 ➡ 만자앉기	위를 보며 다운 중 ⊞	특수동작		
만차 ➡ 일향포	↗⊞ ⊞	중, 중	10, 30	2번째 공격 히트시 체인지 가능
유설	횡이동 중 ⊞	상	21	
일륜파기	↓⊞	가드 불능	12	클린 히트시 18
부·선풍검	↙⊞	특수동작		
합장	횡이동 중 ⊞	중	21	
아시로	횡이동 중 ⊞	중	20	히트시 체인지 가능
두개	지뢰인 중 ⊞	중	22	
발레리나 킥 ➡ 일향포	⊞, ↓⊞	상, 중	30, 30	2번째 공격 히트시 체인지 가능
스텝인 어퍼	↘⊞	중	13	히트시 체인지 가능
만화륜	←⊞ ⊞	상, 축이동	10	인법만갈의 몇타째라도 ⊞로 전환 가능

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
쌍파	접근해서 ⊞	⊞	30	
물방울	접근해서 ⊞	⊞	30	
지옥차	상대의 좌측면으로 접근해서 ⊞ or ⊞	⊞	15, 25	
곡두각시춤	상대의 우측면으로 접근해서 ⊞ or ⊞	⊞	15, 25	
인법풍진	상대 배후로 접근해서 ⊞ or ⊞		70	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ⊞ or ⊞			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
인법 들어메치기	↓↙←⊞	⊞	50	
하단 흘리기	↙(or↓) ⊞ or ↙(or↓) ⊞			

10단 콤보

커맨드	판정
⊞ ⊞ ⊞ ⊞⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞	상 중 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능
⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞	상 중 중 상 중 중 중 중 가드 불능 가드 불능
⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞	상 상 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능
⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞	상 중 중 상 상 하 상 중
⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ⊞	상 상 중 상 상 상 상 중



카자마 준(KAJAMA JUN)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
수연경	⊞ ⊞	상, 중	4, 15	
귀신죽이기	→(5프레임) ⊞	중	15	↓로 캔슬 가능, 히트시 체인지 가능
진공 걸어차기	⊞ ⊞ ⊞ ⊞	하, 하, 하	14, 14, 14	태산백로로 이어진다

걸어차기 류운추		하, 하, 하, 중	14, 14, 15, 25	
류운추		중, 중	15, 21	다운된 상대에게도 맞는다(그럴 경우 공격력은 20)
수경 아래차기		상, 하	4, 7	
창연경		상, 중	4, 10	
백로유무		특중, 상, 상, 중	7, 10, 10, 25	
안개차기	→(5프레임)	상	25	
시운 이단차기	↓	하, 상	5, 20	
귀신떨구기	→(5프레임)	중, 중, 가드 불능	30, 40, 40	레버를 계속 입력하면 3회전, 1 ➡ 3회전 중에 레버를 떼면 킥
걸어차기 백로유무		하, 특중, 상, 상, 중	14, 7, 10, 10, 25	
수연시운		상, 중, 하, 상	4, 15, 15, 20	
태산백로		특중, 상, 상, 상	7, 10, 10, 12	수연충퇴 or 수연시운으로 이어진다
수연충퇴		상, 중, 중	4, 15, 14	루프한다. 차연경 or 수경 걸어차기로 이어진다
수경 걸어차기		상, 하, 하, 하	4, 14, 14, 14	
안개장권	→(5프레임)	중	15	
용차차기	←	중	20	히트시 체인지 가능
용차차기 걸어차기	←	중, 하, 하, 하	20, 14, 14, 14	첫 번째 공격 히트시 체인지 가능
용차차기 귀신죽이기	←	중, 중	20, 15	1, 2번째 공격 히트시 체인지 가능
태산백로 걸어차기		특중, 상, 상, 상, 하, 하, 하	7, 10, 10, 12, 14, 14, 14	루프
백로하단각	↓	특중, 상, 상, 하	7, 10, 10, 20	
창월	일어서며 or 일어서며 ←	중	22	← 는 뒤로의 이동량이 크다. 데미지는 18. 히트시 체인지 가능
창창장	↙	중	16	히트시 체인지 가능
류운이단차기	앉는 중 or 일어서며	중, 중, 중, 중	10, 10, 10, 10	
연추	← or 횡이동 중	중	8	
연추 ➡ 채화	← or 횡이동 중	중, 중	8, 15	
연추 ➡ 이슬장권	← or 횡이동 중	중, 중	8, 15	이슬장권에서 연계로 전환 가능
연추 ➡ 이슬걸어차기	← or 횡이동 중		8, 15	이슬걸어차기에서 연계로 전환 가능
후축퇴		상	21	기술 발동시 흡퇴효과 있음
스미레	←	하	16	카운트 히트한 경우 던지기로 전환
미아비	앉은 상태에서 ↘	하	12	
쯔바키	횡이동 중	상	18	
이슬장타	→→	중	25	
시경	일어서며	중	19	
압경		중	22	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
팔십자굳히기	접근해서		30	
뱀돌리기	접근해서		30	
거미얽기	상대 좌측면으로 접근해서 or		40	
풍차	상대 우측면으로 접근해서 or		40	
종꺾기	상대 배후로 접근해서 or		45	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or		상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다	
빛꽃	접근해서 ←		40	
백산	접근해서 ↘		35	
상 · 중단반격기	상대의 공격에 맞추어 ← or ←			
제비꽃베기	← (카운터 히트시)		22	

10단콤보

커맨드	판정
(일어서며)	중 상 중 상 중 하 중 하 중 중
(일어서며)	중 상 중 상 중 하 상 상 하 상



니나 윌리암즈(NINA WILLIAMS)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치	1 2	상, 상	4, 10	3로 레프트 하이킥으로 이어진다. 레버 앞 입력시 공격력이 5, 10
쌍장파	→1+2 or →→1+2 or 일어서는 중에 1+2	중	20(30)20	클린 히트시 공격력 30(→→1+2는 클린 히트하지 않는다)
트리플 스매쉬	1(↘1), 2 4	상(중), 상, 상	4, 10(15), 15	↘1로 시작할 경우 2번째 공격력이 15
더블 스매쉬	2 4	상, 상	10, 15	
PK 콤보	1 3	상, 상	10, 20	
PDK 콤보	1↓3	상, 하	10, 10	
니일 킥	↓↘→4 (or →→4)	중	20	클린 히트시 30, 가드되거나 맞추지 못했을 때 5의 데미지를 입게 된다
플래쉬 콤보	↘3 1 2	중, 상, 상	10, 10, 6	
래피드킥 콤보	↘3 3 3 4	중, 상, 상, 상	10, 6, 8, 15	
어퍼스트 레이트	↘2 2	중, 상	10, 15	마지막에 4로 트리플 스매쉬로 파생된다
헌팅킥 콤보	↗4 3 4	상, 하, 상	20, 10, 14	
레이브릭	↓1★4 or 앉은 상태에서 1★4	특중, 중	5, 10	
본커터	→→→3	중	20	상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 해렵으로 파생된다
헌팅 스완	↙1+2 (↑↑로 캔슬)	가드 불능	95	
레프트 하이 & 라이트 하이킥	3 4	상, 상	25, 15	
시트 스핀 & 라이트 하이킥	↓3 ★ 4 or ↓3 ★ 4	하, 상	12, 15	
제일 크래쉬	1(↘1), 2↓3 4	상(중), 상, 하, 상	4, 10(15), 10, 15	↘1로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다
세메터리 크래쉬	1(↘1), 2↓3 2	상(중), 상, 하, 중	4, 10(15), 10, 10	↘1로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다. 4번째 공격 히트시 체인지 가능
연격쌍장파	1(↘1), 2 1 2→1+2	상(중), 상, 상, 상, 중	4, 10(15), 6, 6, 20	↘1로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다
연격쌍장파	1(↘1), 2→1+2	상(중), 상, 중	4, 10(15), 20	연격쌍장파의 바리에이션
레그 브레이크 콤보	↓(or ↓)3↓4	하, 하	12, 7	
디바인 캐논	↓↙3 or ↙3+4	중	25	히트시 체인지 가능
슬라이서	↙4	하	7	
디바인 캐논 콤보	↙4 3	하, 중	7, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
사이드스텝 스타브	↙2	중	20	클린 히트시 공격력 30
스파이크 콤보 & 라이트 하이킥	3 3 4	상, 하, 상	25, 10, 15	
스파이크 콤보 & 라이트 어퍼	3 3 2	상, 하, 중	25, 10, 10	3번째 공격 히트시 체인지 가능
스파이크 콤보 & 라이트 로우킥	3 3 ↓4	상, 하, 하	25, 10, 7	
크릭어택 콤보	↘3 2 1 4	중, 상, 상, 하	10, 12, 6, 8	↘3 2 중 ↑ or ↓로 횡이동
크릭어택 & 레프트 로우킥	↘3 2↓3	중, 상, 하	10, 12, 10	↘3 2 중 ↑ or ↓로 횡이동. 4번째 공격에서 2 나 4로 전환 가능. 4번째 공격인 2 가 히트되면 체인지 가능
크릭어택 & 레프트 하이킥	↘3 2 3	중, 상, 상	10, 12, 20	↘3 2 2 중 ↑or ↓로 횡이동
크릭어택 & 라이트 하이킥	↘3 2 4	중, 상, 상	10, 12, 15	딜레이 가능. ↘3 2 중 ↑ or ↓로 횡이동

쉐이크 쇼트	횡이동 중 ◈	중	15	
리프트 쇼트	횡이동 중 ◈	중	15	
래피드 콤보 & 레프트 로우킥	↘◈ ◈ ◈ ◈	중, 상, 상, 하	10, 6, 8, 10	
래피드콤보 & 쌍장파	↘◈ ◈ ◈◈ ◈→◈	중, 상, 상, 상, 상, 중	10, 6, 8, 10, 6, 20	
재밍 콤보 & 라이트 어퍼	◈ ◈ ◈	상, 하, 중	15, 15, 10	레버 앞 입력시 16, 15, 10, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
재밍 콤보 & 라이트 로우킥	◈ ◈↓◈	상, 하, 하	15, 15, 7	레버 앞 입력시 16, 15, 7
재밍 콤보 & 라이트 하이킥	◈◈◈	상, 하, 상	15, 15, 15	레버 앞 입력시 16, 15, 15
랜딩 킥 & 라이트 어퍼	↗★↓◈ ◈	하, 중	25, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
랜딩 킥 & 레프트 미들킥	↗★↓◈ ◈	하, 중	25, 15	
랜딩 킥 & 라이트 하이킥	↗★↓◈ ◈	하, 상	25, 15	
레프트 미들 & 라이트 하이킥	↘◈ ◈	중, 상	10, 15	
후로즌 킥	↓(or ↓)◈ ◈	특중, 중	8(10), 15	
스파크 콤보	◈(↘◈), ◈ ◈ ◈	상(중), 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 8	↘◈로 사용한 경우 2번째 공격 공격력은 15
라이트 로우킥 & 백 스핀촙	↓(or ↓)◈ ◈	하, 상	10(7), 10	딜레이 가능, 백 스핀촙 중 ↑ or ↓로 촙을 캔슬하고 횡이동 가능
라이트 하이킥 & 레프트 스핀 로우킥	◈ ◈	상, 하	15, 15	레버 앞 입력시 16, 15
레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼	↓(or ↓)◈ ◈	하, 중	12, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
PDK 콤보 & 라이트 어퍼	◈↓◈ ◈	상, 하, 중	10, 10, 10	3번째 공격 히트시 체인지 가능
PDK 콤보 & 라이트 하이킥	◈↓◈ ◈	상, 하, 상	10, 10, 15	
킬링 블레이드	←◈	상	15	
어썰트 콤보	↘◈ ◈ ◈→◈	중, 상, 상, 중	10, 10, 6, 20	
턱베기	↓↘◈	중	25	히트시 체인지 가능
엠프레스 힐	상대 다운 중 ↘ or ↓ ◈	다운공격	16	밟기가 되지 않을 때에는 공격력 10
펄킥	→→◈ or ↓↘→◈	중	25	
레그 스윕	↓↘◈	하	15	
따귀	←◈	상	15	
왕복따귀	←◈ ◈	상, 상	15, 18	2번째 공격이 히트되면 상대가 옆을 향하게 됨
수면깨기	횡이동 중 ◈	하	10	
턱찌르기	→◈	상	21	상대가 앉아 전진 중에는 중단공격이 됨
고속 턱찌르기	→→◈	상	15	상대가 앉아 전진 중에는 중단공격이 됨
헬프핸드	↗◈	중	10	
목꺾아치기	→◈	상	14	클린 히트시 21
나선쌍파	횡이동 중 ◈	중	20	클린 히트시 30
데빌키스	↓↘→↙◈	상단 가드 불능	0	히트되면 상대 비틀거림
기합 모으기	◈	특수동작	1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지	
스파이더 니	일어서며 ◈	중	15	히트시 ◈로 팔걸어 굳히기로
레이헨즈	↘◈	중, 중	6, 8	
더블 쇼트	횡이동 중 ◈ ◈	중, 중	15, 15	
쉐이크 쇼트 ➡ 장악 스텝	횡이동 중 ◈ →	중	15	
쉐이크 쇼트 ➡ 스웨이	횡이동 중 ◈ ←	중	15	
PK 러시 1	◈ ◈ ◈ ◈	상, 상, 하, 중	10, 20, 10, 10	4번째 공격 히트시 체인지 가능
PK 러시 2	◈ ◈ ◈ ◈	상, 상, 하, 상	10, 20, 10, 15	
PK 러시 3	◈ ◈ ◈↓◈	상, 상, 하, 하	10, 20, 10, 7	
PK 러시 4	◈ ◈ ◈	상, 상, 상	10, 20, 15	
원투스파이크 콤보 1	◈ ◈ ◈ ◈ ◈	상, 상, 상, 하, 중	4, 10, 20, 10, 10	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 10, 5번째 공격 히트시 체인지 가능
원투스파이크 콤보 2	◈ ◈◈ ◈ ◈	상, 상, 상, 하, 상	4, 10, 20, 10, 15	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 15,

원투스파이크 콤보 3	↓	상, 상, 상, 하, 하	4, 10, 20, 10, 7	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 7,
원투레프트 하이 & 라이트 하이		상, 상, 상, 상	4, 10, 20, 15	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 15
크릭 러시 1	↘	중, 상, 상, 하, 중	10, 12, 20, 10, 10	5번재 공격 히트시 체인지 가능
크릭 러시 2	↘	중, 상, 상, 하, 상	10, 12, 20, 10, 15	
크릭 러시 3	↘ ↓	중, 상, 상, 하, 하	10, 12, 20, 10, 7	
크릭 러시 4	↘	중, 상, 상, 상	10, 12, 20, 15	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
사방던지기	접근해서		30	
거반	접근해서		30	
거반 팔꿈치치기	접근해서		35	
거반 팔꿈치치고 굳히기	거반팔꿈치치기 중	미정	10	
무릎십자고	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
끌어들리기	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
전방회전 역십각조르기	상대 배후로 접근해서 or		60	
반격기	상대의 공격에 맞추어 ← or ←			
하단 흘리기	↙(or ↓) or ↙(or ↓)			
끌어안고 팔꿈치치기	접근해서 ↘↘		33	
목잡아 던지기	접근해서 ↗		40	던지기 중 체인지 가능
장악	접근해서↓↘→		15	
목십자굳히기	장악 중		30	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
입역협고	장악 중		20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지5
이산응우교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
완사복고	장악 중		15, 15	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
수념안고	완사복고 중		35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
고열완십자고	완사복고 중		45	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
해협	접근해서↓↘→		15	
아킬레스건 굳히기	해협 중		20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
점프 아킬레스건 굳히기	→→→		20, 20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
무릎십자 굳히기	아킬레스건 굳히기 중		35	
회전 아킬레스건 굳히기	아킬레스건 굳히기 중		45	
앞구르며 팔십자굳히기	해협 중		35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
실각	접근해서 ↓↙←		15	
만세고	실각 중		28	
고열완십자고	만세고 중		45	
수념안고	만세고 중		35	
입역협고	실각 중		20	
이문응우교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협고	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20

10단 콤보

커맨드	판정
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 상 상
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 하 중
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 하 중 하 중



안나 윌리암즈(ANNA WILLIAMS)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치	1 2	상, 상	4, 10	3로 레프트 하이킥으로 이어진다. 레버 앞 입력시 공격력 5, 10
쌍장파	→→(1+2 or 일어서면서 1+2 or →1+2	중	20(30)20	클린 히트시 30(→→1+2)의 데미지는 5로 클린 히트하지 않는다)
트리플 스매쉬	1(↘1) 2 4	상(중), 상, 상	4, 10(10), 15	↘1로 시작할 경우 2번째 공격력이 15
더블 스매쉬	2 4	상, 상	10, 15	
PK 콤보	2 3	상, 상	10, 20	
PDK 콤보	2↓3	상, 하	10, 10	
니일 킥	↓↘→4 (or →→4)	중	20(30)	클린 히트시 30
플래쉬 콤보	↘3 1 1	중, 상, 상	10, 10, 6	4번째 공격에 4로 하단 킥으로 연결가능. 데미지 8
래피드킥 콤보	↘3 3 3 4	중, 상, 상, 상	10, 6, 8, 15	
어퍼 스트레이트	↘1 2	중, 상	10, 15	마지막에 4로 트리플 스매쉬로 파생한다
헌팅킥 콤보	↗(↑)4 3 4	상, 하, 상	20, 10, 14	3번째에 4입력 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
레이브킥	↓1★4 or 앉은 상태에서 1★4	특중, 중	5, 10	
본커터	→→→3 (or ↗3)	중	13	↗3만 상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 해협으로 파생
헌팅 스완	↙1+2(↑↑로 캔슬)	가드 불능	95	
레프트 하이 & 라이트 하이킥	3 4	상, 상	25, 15	
시트 스핀 & 라이트 하이킥	↓3★4 or ↓3★4	하, 상	12, 15	
크릭어택 콤보	↘3 2 1 4	중, 상, 상, 하	10, 12, 6, 8	
크릭어택 & 레프트 로우킥	↘3 2↓3	중, 상, 하	10, 12, 10	
크릭어택 & 레프트 하이킥	↘3 2 3	중, 상, 상	10, 12, 20	
크릭어택 & 라이트 하이킥	↘3 2 4	중, 상, 상	10, 12, 15	3번째 공격에 딜레이 가능
레프트 미들 & 라이트 하이킥	↘3 4	중, 상	10, 15	
후로즌 킥	↓(or ↓)2 4	특중, 중	8(10), 15	
스파크 콤보	1(↘1), 2 1←↙4	상(중), 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 8	↘1로 시작한 경우 2번째 공격의 공격력 15
라이트 로우킥 & 백 스핀[illegible]	↓(or ↓)4 1	특중, 상	10(7), 10	딜레이 가능. 백 스핀[illegible] 중 ↑ or ↓로 [illegible]을 캔슬하고 횡이동 가능
라이트 하이킥 & 레프트 스핀 로우킥	4 3	상, 하	15, 15	레버 앞 입력시 16, 15
레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼	↓(or ↓)3 2	하, 중	12, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
엠프레스 힐	상대 다운 중 ↘ or ↓3+4	하, 다운공격	16	
따귀	←2	상	15	
왕복따귀	←2 2	상, 상	15, 18	2번째 공격이 히트되면 상대가 옆을 향하게 됨
퀵 썸머솔트킥	↑(↖ or ↗)4	중	21(13, 22)	히트시 체인지 가능
썸머솔트킥	↓↑(↖ or ↗) 4	중	28(25, 35)	
크로스컷트소우	←1 1 1	상, 상, 중	10, 10, 13	
콜드 블레이드	앉은 상태에서 전진 시작시 2	하	18	
라이트핸드 스터브	앉은 상태에서 →2	중	18	히트 발생 전에 중단 흘리기 효과

캣 스러스트	앉은 상태에서 →	중	27	
블러디 시저스	↓	가드 불능	50	
블러디 카오스	횡이동 중	중, 중	8, 21	
카오스 테일	횡이동 중	하	12	
엑스큐셔너	→→	상	21	
리프트 쇼트	일어서며	중	15	
가드풀기	↘	가드 불능	0	
트위스팅 러시 콤보 1	(or ↘),	상, 상, 상, 상, 상, 상	4, 10(15), 6, 15, 12, 17	↘로 시작시 첫 번째 공격은 중단이 된다. 5타 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 러시 콤보 2	(or ↘), ↗	상, 상, 상, 상, 상, 상	4, 10(15), 6, 15, 12, 13	↘로 시작시 1타가 중단이 됨. 5타 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 러시 콤보 3	(or ↘),	상, 상, 상, 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 15, 12, 21	↘로 시작시 1타가 중단이 됨. 5타 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 라운드 콤보 A	↘	중, 상, 상, 상, 상	10, 10, 15, 12, 17	4타째의 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 라운드 콤보 B	↘ ↗	중, 상, 상, 상, 상	10, 10, 15, 12, 13	4타째의 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 라운드 콤보 C	↘	중, 상, 상, 상, 하	10, 10, 15, 12, 21	4타째의 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
카오스 저지먼트	←	특수자세		하단기에 반응하여 피킹 힐 발동 (또는 로 발동). 던지기에 반응하여 산람이 발동
피킹 힐	카오스 저지먼트 중	중	21	
역 PDK 콤보		상, 하	4, 8	
백 점프	↖	특수이동		
기합 모으기				1번째 공격이 카운터가 될 처지 발동 중에는 가드 불능
아가페이트애로우	↓↘→	상	22	
라이트닝 스크류	↘	하	10	
스칼렛 레인	↗	중	22	
페이탈 어택 컴비네이션	↗	상, 중	13, 18	
슬라이스 쇼트	횡이동 중	상	24	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
사방던지기	접근해서		30	
거반	접근해서		30	
조이고 무릎치기	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
목감아 떨어뜨리기	상대 우측면으로 접근해서 or		38	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or			상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
전방 회전 역삼각조르기	뒤에서 접근해서 or		60	
반격기	상대의 공격에 맞추어 ← or ←			
끌어안고 팔꿈치치기	접근해서 ↘↘		33	
목잡어 던지기	접근해서 ↗		40	던지기 중 체인지 버튼으로 체인지 가능
장악	접근해서 ↓↘→		15	
목십자굳히기	장악 중		30	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
입역협고	장악 중		20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
이산응우교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20

빗장던지기	입역혈고 중		30	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
완사림십자고	장악 중			잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
완사이십자고	완사림십자고 중		35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 10
전방회전완락	완사림십자고 중		32	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 10

10단콤보

커맨드	판정
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 상 상



간류 (GANRYU)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
염마장타	→	모두 상단	12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5,	
염마장타		모두 상단	12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5,	
스프링 해머펀치	다운 중 ↓	중	12	
사고퀘이크	↓	중	50	
간류콤보		상, 상, 중	18, 15, 18	
맹수치기		중	21	
맹수어퍼	일어서며	중	21	
맹수해머	or 일어서며	중, 중	21, 22 or 21, 17	
목띠콤보	앉아 전진 중	중, 중, 중	9, 12, 12	
목띠콤보	앉아 전진 중	중, 중, 중	15, 12, 12	
메가톤장타	←↙↓↘	중	40	
허리꺾기 시저스	→→(or →)	중	17	
히프프레스	↗	중	26	
돌격 콤보	↓↘	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
가부키장타	↓ …	특중, 하, 하…	15, 15, 10…	무한하게 장타를 할 수 있다
번개장타	↘	하	12	
극악치기	←	가드 불능	90	↓로 정강이깨기로 변경가능 (이 정강이깨기는 횡이동으로 이동)
스모 러시 (상단)	↓ →	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
스모 러시 (중단)	↓ ↘	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
스모 러시 (하단)	↓ ↓	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
펀치 엘보	→	상, 중	14, 12	
오른 어퍼 ➡ 염마장타	↘	중, 상, 상, 상	15, 10, 10, 8	이후에 5번째 공격부터 염마장타로 연결된(모두 상단 데미지 8)
밥상뒤집기	앉은 상태에서	하	21	
승천장타	←↙↓↘	중	30	히트시 체인지 가능
제자리 앉기		특수동작		
게타구리(다리걸고 팔잡아당기기)	↘	하	17	
부치카마시(세게 때리기)	→	중	28	
시오마키(소금 뿌리기)	←	중	15	히트시 체인지 가능

사나이장타	횡이동 중	상	30	
극악장타	극악치기 중	중	12	
밀어보내기	↓ or 횡이동 중	중	22	뒤에서 히트된 경우 밀어 내던지기로 전환
사나이 돌격장타	제자리 앉기 중 or 히프프레스 후	중	27	
사나이 하단쓸기	제자리 앉기 중 or 히프프레스 후 or 스프링해머펀치 후	하	12	클린 히트시 18
정강이깨기	제자리 앉기 중 ↓ or 히프프레스 후 ↓ or 스프링해머펀치 후 ↓	특수동작		

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
잡아넘기기	접근해서		30	
체락	접근해서		28	
위로 던지기	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
외소고	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
거꾸로 떨구기	상대 배후로 접근해서 or		40	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
턱깨기	접근해서 →→		35	
팔쌍 날리기	상대의 펀치공격에 맞추어 ← or ←			팔쌍던지기 발동 후 추가 로 밀어 내던지기로 연결
밀어보내던지기	팔쌍 날리기 중 or 뒤에서 접근해서 ↓ or 횡이동 중		22	

10단콤보

간류는 10단콤보 없음



린 샤오유

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
가추장	↙	중	25	클린 히트시 37, 카운트 히트 후 도발 1이 나간다.
작연수		상, 상	4, 7	레버 앞 입력시 공격력 6, 7
작연포	↓	상, 중	4, 10	레버 앞 입력시 공격력 5, 10
왼 흘리기 ➡ 뒤돌기	←	중	10	히트할 때에만 뒤를 돈다. ←의 경우는 히트해도 정면
오른 흘리기 ➡ 뒤돌기	↙	중	10	히트할 때에만 뒤를 돈다. ←의 경우는 히트해도 정면
상보장권		중	10	
상보장권 ➡ 뒤보기	↘	중	10	
비배장	↑	중	5	
비배장 ➡ 정면보기	↑	중	5	
전벽	↑	중	5, 8	
전벽가획	↑	중	5, 8, 12	
전벽가획 가추장	↑	중	5, 8, 12, 25	
비배장보	↑	중	5, 8	
오용반타	↓	중	7, 7, 7	
오용반타 ➡ 용황세	↓	중	7, 7, 7	
주익배장 ➡ 뒤돌기		상, 중	8, 10	

주의배장	↘	상, 중	8, 10	
탕건 ➡ 뒤돌기	일어서며	중	12	
도타연난	↘	중	15	
삼보도장	앉은 상태에서 ↘	특중	10, 15	
삼보도장 1타 ➡ 뒤돌아 앉기	앉은 상태에서 ↘ ↘	특중	10	
활면각	→	상	25	
이합퇴	→→	중	13	
소퇴배신격	앉은 중	하, 상, 상, 중	8, 6, 6, 12	4번째 공격에 딜레이 가능, 4번째 공격 히트시 체인지 가능
부신등퇴	→→	중	25	
전선소퇴	앉은 상태에서 ↘	하, 하	6, 10	첫 번째 공격에서 멈추면 봉황세가 된다
창공포	일어서며	중	14	
고월섬	↗	중	25	
파보	←	특수이동		
파보맹호장	파보 중	중	25/30/35	걷는 거리에 따라 데미지가 변한다. 클린 히트시 (37/45/52)
파보쇄벽	파보 중	가드 불능	40/50/80	걷는 거리에 따라 데미지가 변한다
탕건	일어서며 →	중	12	정면보기가 된다
쌍벽장	→→	중, 중	12, 27	
부인각	↙	하	10	
천상십자황	→→	중	25	
암각	↙	가드 풀기		
옆 구르기 횡이동	→	특수이동		상대 우측으로 이동한다
앞 구르기 횡이동	→	특수이동		상대 좌측으로 이동한다
회전 횡이동		특수이동		화면 안쪽으로 이동한다
회전 횡이동	↓	특수이동		화면 바깥으로 이동한다
앉아 돌기	앉은 상태에서	특수이동		
도발 1		특수이동		
도발 2		특수이동		데미지는 없지만 히트는 있다
기합 모으기		특수이동		첫 번째가 카운트가 된다. 발동 중 가드 데미지
격벽장		중	24	
봉황쌍연퇴	←	상, 상	13, 15	←의 경우 정면으로 돌아서 착지한다
도타연장	↘	중, 중	8, 12	히트시 체인지 가능
뒤돌기	←			
등돌기 ➡ 배신격	뒤돌기 중	상, 상, 중	10, 10, 15	3번째 공격에 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
등돌기 ➡ 호미각	등돌기 중	중	16	히트시 체인지 가능
등돌기 ➡ 배신하단각	등돌기 중 ↓	하	15	
등돌기 ➡ 배신하단각 ➡ 정면보기	등돌기 중 ↓	하	15	
등돌기 ➡ 뒤구르기 ➡도궁각	등돌기 중 →	중	25	
등돌기 ➡ 도계석	등돌기 중 →→	중	20	
등돌기 ➡ 봉황세	등돌기 중 ↓	특수이동		
등돌기 ➡ 뒤구르기	등돌기 중 →	특수이동		
등돌기 ➡ 회전 횡이동	등돌기 중	특수이동		화면 안쪽으로 이동
등돌기 ➡ 회전 횡이동	등돌기 중 ↓	특수이동		화면 바깥쪽으로 이동
등돌기 ➡ 암각	등돌기 중 ↓	가드풀기		
봉황세	↓ or ↓(			
봉황세 ➡ 좌도령	봉황세 중	중	7	
봉황세 ➡ 우도령	봉황세 중	중	12	
봉황세 ➡ 궁보반주 · 빠른 것	↓ or 자세 변환시 바로	중	14	기술은 빨리 나오지만 경직시간은 길다. 히트시 체인지 가능
봉황세 ➡ 궁보반주 · 느린 것	봉황자세 중	중	16	기술 나가는 속도는 느리지만 경직시간은 약간 짧다. 히트시 체인지 가능
봉황세 ➡ 궁보반주 · 아주 느린 것	봉황자세 중 ↓	중	25	기술 나가는 속도는 느리지만 경직시간은 짧다. 히트시 체인지 가능
봉황세 ➡ 하조	봉황자세 중	하	15	
봉황세 ➡ 봉황연조	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗	중, 상	15, 23	
봉황세 ➡ 봉황연퇴	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗	중, 중	15, 25	

봉황세 ➡ 소퇴	봉황세 중↖ or ↑ or ↗ 착지시 3	하	19	
봉황세 ➡ 봉황선각	봉황세 중↖ or ↑ or ↗★3	중	30	히트 후 상대가 뒤를 본다
봉황세 ➡ 중단차기	봉황세 중 4	중	23	
봉황세 ➡ 중단차기 ➡ 뒤돌기	봉황세 중 4←	중	23	
봉황세 ➡ 부채차기	봉황세 중 4 3	하	15	
봉황세 ➡ 부채차기 ➡ 옆구르기	봉황세 중 4 3↑	하	15	화면 안쪽으로 옆구르기
봉황세 ➡ 부채차기 ➡ 옆구르기	봉황세 중 4 3↓	하	15	화면 바깥쪽으로 옆구르기
봉황세 ➡ 전선소퇴	봉황세 중→4 4	하, 하	7, 10	
봉황세 ➡ 등공파각	봉황세 중↑4 4	중, 중	8, 12	등공파각의 ↑4로 뒤를 향한다
봉황세 ➡ 봉황익퇴	봉황세 중↖ or ↑ or ↗★4	중	25	
봉황세 ➡ 엎드리기	봉황세 중↓	특수동작		
봉황세 ➡ 점프	봉황세 중↑	특수동작		
봉황세 ➡ 뒤돌기	봉황세 중→1+2	특수동작		
봉황세 ➡ 앞구르기	봉황세 중→3+4	특수동작		

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
요시도파	접근해서 1+3	1	10, 20	
유수락	접근해서 2+4	2	30	
선모	상대의 좌측면에서 접근해서 1+3 or 2+4	1	45	
리선모	상대의 우측면에서 접근해서 1+3 or 2+4	2	38	
배념퇴락	배후에서 접근해서 1+3 or 2+4		50	
뒤돌기에서 던지기 잡기 1	상대의 뒤를 향해 1+3 or 2+4	1 or 2		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던지기 잡기 후는 풀지 않는다
뒤돌기에서 던지기 잡기 2	뒤를 향해 →➡1+3 or →➡2+4	1 or 2		
봉황세에서 던지기 잡기	봉황세 중 1+3 or 2+4	1 or 2		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던지기 잡기 후는 풀지 않는다
공작도퇴	➡2 1	1+2	4	
비연유무	상대의 뒤를 향해 →➡3+4		17, 30	
꿇어던지기	접근해서 ↓↙←2	2	35	
상·중단 흘리기	1+4			
뒤돌기 ➡ 상중단 흘리기	뒤돌기 중 1+4			
뒤돌기 ➡ 하단 흘리기	뒤돌기 중 ↓1+4			

10단콤보

커맨드	판정
↑4 1 2 1+2 1 3 4 4 4 1	중 상 상 중 중 상 하 하 중 중
↑4 1 2 4 4 2 1+2 1 4 2	중 상 상 하 하 중 중 하 중 중



브라이언 퓨리

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
소크·클럽	→1+2	상	26	
원투 로우킥	1 2 3	상, 상, 하	6, 8, 13	
스토핑	←3	상	20	
스토핑 페인트 니	←3 4	상, 중	20, 12	

슬라이서	→→●	중	36	
개틀링 컴비네이션	● ● ● ●	중, 중, 중, 하	18, 11, 10, 12	
스토핑 페인트 스트레이트	←● ●	상, 상	20, 12	
라이징 컴비네이션	→● ● ● ●	상, 상, 중, 중	8, 8, 11, 14	
퀵 소바트	● ●	중, 상	18, 16	
스나이퍼 소바트 콤보	→● ● ●	상, 중, 상	18, 14, 18	
서전 크로스 컴비네이션	● ● ●	상, 상, 중	6, 15, 17	
레프트 보디 블로우	↘●	중	10	라이트닝 블로우의 1번째 공격
라이트닝 블로우	↘● ● ● ●	중, 중, 중, 중	10, 15, 12, 11	기술 도중 ●로 라이트 보디 블로우 연결 가능
라이트 보디 블로우	↘●	중	18	
마하펀치	→→●	상	30	
더블 보디 블로우	↘● ●	중, 중	10, 16	
보디 어퍼	일어서며 ●	중	18	히트시 아토믹 블로우 연결 가능
아토믹 블로우	보디 어퍼 히트 후 →●	중, 던지기	18, 21	
리프트 어퍼	일어서며 ●	중	18	히트시 체인지 가능
대빌 크로우	횡이동 중 ●	상	33	
블레이징 컴비네이션	● ● ● ●	상, 상, 중, 하	6, 8, 11, 12	
개틀링 플러스 원	● ● ● ●	중, 중, 중, 중	18, 11, 10, 14	
스토핑 트리플 펀치	←● ● ● ●	상, 상, 중, 중	20, 12, 11, 14	
팬텀 크로우	횡이동 중 ● ●	중	28	카운터 히트시 비틀거림
스네이크 펑	● or ↓(or ↓) ●	중, 중	14, 21	
스나이퍼 소바트	↑ or ↗●	중	25	
플라잉 힐	↑ or ↗●	중	제자리 21, 전방 22	
니 크래쉬	일어서며 ●	중	22	
더블 니 크래쉬	일어서며 ● ●	중, 중	22, 16	
퀵 로우킥	↓●	하	9	
레그 스매쉬	↘●	중	23	
스네이크 컴비네이션	● ● ● ● ●	상, 상, 상, 상, 상	6, 15, 21, 17, 21	마지막 공격은 마하펀치, 3번째 공격에 → ●로 캔슬 가능, 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동
스네이크 엣지	↘●	하	17	사이클론 엣지 모션변경
사이드 해머	횡이동 중 ●	상	26	
그래비톤 해머	←●	가드 불능	60	
퀵 그래비톤 해머	→●	가드 불능	21	
스웨이	↓↙←	특수동작		
스웨이 & 스매쉬	↓↙←★●	상	21	히트시 상대가 뜬다
서전 크로스 플러스 원	● ● ● ●	상, 상, 중, 상	6, 15, 17, 16	
라이트 백너클	←●	상	16	→● 입력으로 캔슬
더블 백너클	←● ●	상, 상	16, 17	첫 번째 공격 중 →●로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동
마하 컴비네이션	←● ● ●	상, 상, 상	16, 17, 21	첫 번째 공격 중 →●로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동
슬래쉬 컴비네이션(A)	←● ●	상, 중	16, 23	첫 번째 공격 중 →● 입력으로 캔슬
슬래쉬 컴비네이션(B)	←● ● ●	상, 상, 중	16, 17, 23	첫 번째 공격 중 →●로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동(2번째 공격을 캔슬해도 레그 슬러시는 나간다)
아토믹 컴비네이션(A)	● ● ● ●	상, 상, 상, 중	6, 15, 21, 23	3번째 공격 중 →● 입력으로 캔슬 가능
아토믹 컴비네이션(B)	● ● ● ● ●	상, 상, 상, 상, 중	6, 15, 21, 17, 23	3번째 공격 중에 →●로 캔슬 가능, 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동(4번째 공격을 캔슬해도 레그 슬러시는 나간다)
프리즈 컴비네이션	←● ● ● ●	상, 상, 중, 하	20, 12, 11, 12	
쇼트 어퍼	일어서며 ●	중	12	
사이드 로우	↓●	하	15	
플라잉 니일 킥	←←●	상	25	
기합 모으기	●	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
니 브레이크	←●	중	17	

도발	1+3+4	중	0	
스네이크 슬래쉬	→→3	중	30	
하단 흘리기	↙(or ↓) 1+3 or ↙(or ↓) 2+4	흘리기		
마하킥	→→4	상	32	
초광엘보	←1	중	22	히트시 체인지 가능
스토막 블로우	↙2	중	18	
패링	←1+2	흘리기		브라이언 전용 상중단 펀치 흘리기, 성공 후 2로 추가타, 흘리기에 따라 공격이 변화

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
DDT	접근해서 1+3	1	30	
낙하식 브레인 버스터	접근해서 2+4	2	30	
프리 폴	상대의 좌측면으로 접근해서 1+3 or 2+4	1	40	
니 블래스트	상대의 우측면으로 접근해서 1+3 or 2+4	2	40	
해머 스로우	배후에서 접근해서 1+3 or 2+4		60	던지기 중에 체인지 가능
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 1+3 or 2+4			상대 위치에 따라 변화
데스 메신저	접근 ↓↘↓↘1+2	1+2	10, 8, 27	

10단 콤보

커맨드	공격판정
←3 4 1 2 1 4 2 1 4 2	상중중중상상상상중상
←3 4 1 2 1 4 3 3	상중중중상상중중
←3 4 1 2 1 4 2 4	상중중중상상상상



에디 고르도

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치	1 2	상, 상	6, 15	
데코판	↙4	상	15	↙4 연속 입력으로 연속적으로 발동. 2번째 공격 후부터 상단으로 공격력 30
데코판 ➡ 물구나무	↙4←4	상, 중	15, 12	
트로카·에·피아오	3 4	하, 하	10, 10	레버 중립으로 주저앉기
트로카·에·피아오 ➡ 물구나무	3 4 ←	하, 하	10, 10	
트로카·에·피아오·바이아	트로카·에·피아오 중 4 4	하, 하, 하	10, 10, 15, 15	
카베이린냐	→→3+4	중	30	
레베르사오	4 3	중	16	
아우·바츄드	→4	중	20	
아우·바츄드 ➡ 물구나무	→4←	중	20	
아우·바츄드 ➡ 트로카·에·피아오	→4 3+4	중, 하, 하	20, 10, 13	
하스티라·에·시바타	↙3 3	하, 중	12, 25	
바이아	↙3 3	하, 하	12, 15	사용 후 ← 입력으로 물구나무
콤비나소·바이아	↙3 4 4	하, 하, 하	12, 15, 15	사용 후 ← 입력으로 물구나무
바이아·사베사다스	↙3 3 1+2	하, 하, 중	12, 12, 20	
바이아 ➡ 마카코·엔페	↙3★4	하, 상	12, 15	마카코·엔페 이후 파생기술 연결 가능
하스티라 ➡ 라테라오·트로카	↙3★3	하, 중	12, 13	
사바·지라토리아	↑ or ↗4	중	28	
마카코·엔페	←4	상	15	
마카코·엔페 ➡ 하스티라·에·시바타	←4 3 3	상, 하, 중	15, 12, 25	마카코·엔페 파생기술

콤비나소 · 마카코 · 엔페	←	상, 중, 중	15, 12, 25, 20	마카코 · 엔페 파생기술
콤비나소 · 프라콘	→	상, 상, 중	8, 10, 12	
사파 · 바이샤	↘	하	12	
마카코 · 데 · 라도		중	18	사용 후 ← 입력으로 물구나무
수이 · 시쥬	↑(or ↖ or ↗)	중	20	
수이 · 시쥬 ➡ 주저앉기	↑(or ↗ or ↖) ↙(or ↓)	중	20	
에스파다 ➡ 물구나무	→	중	15	
벤린	←	중	10	
지라르	→→	특수동작		
지라르 ➡ 앉기	→→ ↓	특수동작		
지라르 ➡ 바이샤슈타르	→→	하	20	
지라르 ➡ 아우토슈타르	→→	상	35	
벤린 · 프라다	→→	중	30	
벤린 · 프라다 ➡ 주저앉기	→→ ↓	중	30	
벤린 · 프라다 ➡ 물구나무	→→ ←	중	30	
레베르사오 · 지라토리아		중, 중	16, 28	
비리바	↘	중	20	히트시 체인지 가능
가판요토 ➡ 물구나무	↘	중	15	
가판요토 ➡ 주저앉기	↘ ↓ or ↙	중	15	
코토베라다	↘	중	15	
메이오슈타르	일어서며	중	15	
라도슈타르	일어서며	상	25	
푸마사	↙	가드 불능	40, 40	←입력으로 캔슬
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
헤란파고 ➡ 주저앉기		중	21	
와스나	↖ or ↑ or ↗	상	21	
이즈카라디몬	←	상	17	
콤보지라르		상, 상, 특수동작	6, 15	

앉은 상태

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
앉은 상태 ➡ 물구나무	앉은 상태에서 ↘	특수동작		
사베사다스	앉은 상태에서	중	20	
페인트 사베사다스	앉은 상태에서	중	30	
도우프로	앉은 상태에서 or 일어서며	중	12	
도우프로 ➡ 물구나무	앉은 상태에서 ← or 일어서며 ←	중	12	
도우프로 ➡ 주저앉기	앉은 상태에서 ↓ or 일어서며 ↓	중	12	
호레	앉은 상태에서 ↙	중	15	

주저앉은 자세

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
주저앉기 ➡ 메이오슈타르	주저앉기 중	중	10	
주저앉기 ➡ 사베사다스	주저앉기 중	중	20	
토우파온	주저앉기 중	하, 하	12, 10	
아봐란시	주저앉기 중	중	25	
아봐란시 · 캔슬 킥	주저앉기 중	중	15	
콤비날 · 아봐란시	주저앉기 중	중, 중	10, 25	
트로카 · 에 · 아타카르	주저앉기 중	중	20	
주저앉기 ➡ 아자슈타르 ➡ 트로카 · 에 · 피아오	주저앉기 중	하, 하	12, 10, 10, 10	
주저앉기 ➡ 하단차기 ➡ 지라토리아	주저앉기 중 ★	하, 중	7, 28	

징가

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
징가 (횡이동)		특수동작		화면 안쪽으로 횡이동
징가 (횡이동)	↓	특수동작		화면 바깥쪽으로 횡이동
아르마다 · 프라다	징가(or 횡이동) 중 ↑	중	25	
아르마다 · 프라다 ➡ 주저앉기	징가(or 횡이동) 중 ↑ ↓	중	25	
아르마다 · 프라다 ➡ 비리바	징가(or 횡이동) 중 ↑	중, 중	25, 20	
아르마다 · 프라다 ➡ 바이사안보스슈타르	징가(or 횡이동) 중 ↑ ↓	중, 하	25, 15	
라테라오 · 트로카	징가(or 횡이동) 중	중	15	
라테라오 · 트로카 ➡ 물구나무	징가(or 횡이동) 중 ←		15	히트 or 가드가 되면 물구나무에서 낮은 자세 상태가 된다.

바이샤·트로카	징가(or 횡이동) 중	하	12	
바이샤·트로카 ➡ 물구나무	징가(or 횡이동) 중 ←	하	12	
바이샤·트로카 페인트 ➡ 물구나무	징가(or 횡이동) 중 ←	하	12	
바이샤·트로카·에·에스페로	징가(or 횡이동) 중 ★	하, 하	12, 25	
바이샤·트로카 ➡ 안보스슈타르	징가(or 횡이동) 중	하, 중	12, 20	
콤비나소·우나	징가(or 횡이동) 중	상, 상	12, 15	
콤비나소·탄사르	징가(or 횡이동) 중	상, 중	12, 20	펀치의 1번째 공격으로 를 입력해 두면 2번째 공격 히트시 체인지 가능
콤비나소·우나 ➡ 에스케르다슈타르	징가(or 횡이동) 중 ★	상, 상, 중	12, 15, 13	
파이스카	징가(or 횡이동) 중	상, 중	6, 6	
파이스카 ➡ 앉기	징가(or 횡이동) 중 ↓	상, 중	6, 6	
스페셜·콤비나소·요토리	징가(or 횡이동) 중 ↙/↗	상, 중, 중, 중, 중	6, 6, 25, 18, 20	
트로바온	징가(or 횡이동) 중	상	50	
아타카르·케이소	징가(or 횡이동) 중	중	18	
핑가진봐	징가(or 횡이동) 중	하	17	

물구나무 자세

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
물구나무	→	특수동작		???
물구나무 ➡ 뒤로 굴러 앉기	물구나무 중 ←	특수동작		
물구나무 ➡ 앞으로 굴러 앉기	물구나무 중 ↘	특수동작		
물구나무 ➡ 전진	물구나무 중 →	특수동작		
물구나무 ➡ 앞구르기 ➡ 물구나무	물구나무 중 →	특수동작		
물구나무 ➡ 낮은 자세	물구나무 중 ↓	특수동작		
물구나무 피하기 (화면 안쪽)	물구나무 중 ↑	특수동작		
물구나무 피하기 (화면 바깥쪽)	물구나무 중 ↓	특수동작		
물구나무 피하기 ➡ 하단 킥	물구나무 중 ↑(or↓) or ↑(or ↓)	하	25	
파라푸조	물구나무 중	특중, 상	12, 12	
물구나무 ➡ 파라푸조 트로카·에·피아오	물구나무 중	특중, 상, 하, 하	12, 12, 10, 13	
물구나무 ➡ 트로카·에·피아오	물구나무 중	하, 하	10, 13	
물구나무 ➡ 트로카·에·피아오 ➡ 물구나무	물구나무 중 ←	하, 하	10, 13	
물구나무 ➡ 테하슈타르	물구나무 중	하	15	
물구나무 ➡ 테하슈타르 페인트 ➡ 물구나무	물구나무 중 ←	특수동작		
브카온	물구나무 중 ↓	중	25	히트시 체인지 가능
물구나무 ➡ 레프트 펀치	물구나무 중	중	10	
물구나무 ➡ 라이트 펀치	물구나무 중	중	10	
물구나무 ➡ 라이트 펀치 바이샤·트로카 ➡ 물구나무	물구나무 중 ←	중, 하	10, 12	
물구나무 ➡ 바이샤·트로카 로슈타르	물구나무 중	중, 하, 하		
물구나무 ➡ 바이샤·트로카 페인트 ➡ 물구나무	물구나무 중 ←	중, 하	10, 12	
물구나무 ➡ 레프트 펀치 ➡ 히스티라·에·시바타	물구나무 중	중, 하, 중	10, 15, 25	2번째 공격부터는 ↙ 로 시작하는 기술로도 전환 가능
물구나무 ➡ 앞구르기 ➡ 크로스	물구나무 중 →	중	15	
물구나무 ➡ 히라타노	물구나무 중 ↑ or ↑	중	10	
물구나무 ➡ 히라타노 ➡ 주저앉기	물구나무 중 ↑ ↓ or ↑ ↓	중	10	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
메로지아	접근해서		30	
페스코소·아철라르	접근해서		30	
아우마·아철라르	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	던지는 중에 체인지 가능
치그리·스핀	상대의 우측면으로 접근해서 or		42	
페스코소·그로	배후에서 접근해서 or	X	60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 or			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
뷔라르	←↙↓↘→		55	

10단콤보

커맨드	판정
↙ ↗	중중상상중중상중중중
	중중상상하



화랑

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스텝 체인지	●	특수동작		
레프트 플라밍고 페인트	→●★	특수동작		아무 것도 하지 않으면 왼발 자세로 돌아간다
더블 잽	● ●	상, 상	5, 8	레버 앞 입력시 6, 8
더블 잽 로우킥	● ● ●	상, 상, 하	5, 8, 10	레버 앞 입력시 6, 8, 10
더블 잽 로우 & 하이킥	● ● ● ●	상, 상, 하, 상	5, 8, 10, 18	레버 앞 입력시 6, 8, 10, 18
원투 펀치	● ●	상, 상	5, 10	레버 앞 입력시 6, 10
원투 사이드킥	● ● ●	상, 상, 중	5, 10, 16	레버 앞 입력시 6, 10, 16
원투 라운드킥	● ●●	상, 상, 상	5, 10, 25	레버 앞 입력시 6, 10, 25, 클린 히트시 6, 10, 37
미들백 블로우 ➡ 오른발자세	→●	중	15	오른발자세가 된다
미들백 블로우 ➡ 왼발자세	→●	중	15	왼발자세가 된다
바디 블로우	↘●	중	10	
라이트킥 콤보	● ● ● ●	상, 상, 상, 중	14, 10, 10, 20	
라이트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 왼발자세	● ●	상, 상	14, 10	
라이트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 오른발자세	●→●	상, 상	14, 20	라이트킥 콤보 파생기
라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 왼발자세	● ●←●	상, 상, 상	14, 10, 10	라이트킥 콤보 파생기
라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 오른발자세	● ●→●	상, 상, 상	14, 10, 25	라이트킥 콤보 파생기
라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 라이트플라밍고	● ● ●	상, 상, 상	14, 10, 10	라이트 킥콤보 파생기
라이트킥 콤보 로우	● ● ● ●	상, 상, 상, 하	14, 10, 10, 10	라이트킥 콤보 파생기
RL 킥 ➡ 왼발자세	●→●	상, 중	14, 17	
RL 킥 ➡ 오른발자세	● ●	상, 중	14, 20	
오른 상단킥 ➡ 우 플라밍고	→●	상	20	
오른 상단킥 ➡ 우 중단차기	→● ●	상, 중	20, 15	
파이어 크래커	↓● ●	하, 상	7, 22	2번째 공격 히트시 체인지 가능
우 반월축 ➡ 오른발자세	←●	상	28	
발목베기	↙●	하	10	
발목베기 페인트 내려찍기	↙● ●	중	30	
도끼차기	일어서며 ● ●	중, 중	13, 15	오른발자세가 된다
바쥬카 킥	→→ ●	상	30	
라이징 블레이드	→★↓↘●	중	23	히트시 체인지 가능
레프트킥 콤보	● ● ● ●	상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 25	4번째 공격 히트시 체인지 가능
레프트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단킥	● ● ●	상, 중, 상	15, 12, 20	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환. 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환. 레프트킥 콤보 파생기
레프트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단킥 ➡ 우 중단킥	● ● ● ●	상, 중, 상, 중	15, 12, 20, 15	레프트킥 콤포 파생기
레프트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 우 상단킥	● ● ● ●	상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 20	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환. 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환. 레프트킥 콤보 파생기

레프트릭 콤보 3번째 공격 ➡ 우 상단킥 ➡ 우 중단킥	LK LK LK RK RK	상, 중, 중, 상, 중	15, 12, 10, 12	레프트릭 콤보 파생기
레프트릭 콤보 로우	LK LK ↓LK	상, 중, 하	15, 12, 7	
레프트릭 콤보 로우 ➡ 우 상단킥	LK LK ↓LK RK	상, 중, 하, 상	15, 12, 7, 13	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환. 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환. 레프트릭 콤보 파생기
레프트릭 콤보 로우 ➡ 우 상단킥 ➡ 오른 중단킥	LK LK ↓LK RK RK	상, 중, 하, 상, 중	15, 12, 7, 13, 15	레프트릭 콤포 파생기
사이드킥 콤보	↘LK RK	중, 중	17, 21	
헌팅 호크	↗LK RK LK	중, 중, 상	15, 14, 25	
에어 팡	LK RK	중	15, 28	
회전 발뒤꿈치 내려찍기 ➡ 오른발자세	→➡ LK	중	30	
힐 익스플로전	↙LK+RK	가드 불능	40	←➡로 캔슬 우 플라밍고 자세가 된다
스텝 인사이드킥	→LK LK or →★↓↘LK LK	중	22	
날라차기 ➡ 레프트 플라밍고	↑LK	상	20	
기합 모으기	LP+RP+LK+RK	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
스텝 체인지 ➡ 뒤돌기	LP+RP	특수동작		오른발자세의 뒤돈 상태가 된다
왼발자세 뒤돈 상태에서 스텝 체인지	왼발자세 배후를 보이고 있을 때 LP+RP	특수동작		오른발자세가 된다
하이 백블로우	←RP	상	12	
라이트 플라밍고 페인트	→★RK	특수동작		아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
스매쉬 로우 & 라이트 하이	↓LK RK	특중, 상	12, 13	2번째 공격 이후 아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
플라즈마 블레이드	왼발자세 배후를 보이고 있을 때 RK	중	20	히트시 체인지 가능

오른발 자세

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스텝 체인지	LK+RK	특수동작		
라이트 플라밍고 페인트	→ RK★	특수동작		아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
잽 스트레이트	LP LP	상, 중	10, 12	
라이트닝 블로우	RP LP LP	상, 상, 중	6, 10, 12	왼발자세로 되돌아간다
라이트 리버스킥	RK RK	상, 상	15, 27	RL→로 라이트 플라밍고가 된다. 오른발자세로 되돌아간다
체인 소우휠	RK LK	상, 중	15, 20	
스핀 킥	←RK	상	32	
플라즈마 블레이드	→RK RK	중	20	
컷 백	→➡RK LK	중, 상	18, 20	
더블 스크류	LK LK	하, 상	15, 40	2번째 공격을 상대가 가드하면 옆을 향한다. 왼발자세로 되돌아간다
롤링 라이트킥	LK RK	상	36	클린 히트시 54. 왼발자세로 되돌아간다
좌 반월축	←LK	상	28	왼발자세로 되돌아간다
셋업 ➡ 레프트 플라밍고	→LK	상	18	
셋업 ➡ 오른발자세의 뒤돌기	→LK←	상	25	
힐 나이프	→LK RK	상, 하	18, 20	왼발자세로 되돌아간다
헌팅 소배트	→➡LK	상	25	
스텝 체인지 ➡ 뒤돌기	LP+RP	특수동작		왼발자세의 배후가 된다
오른발자세의 배후에서 스텝 체인지	오른발자세의 배후를 보이고 있을 때 LP+RP	특수동작		왼발자세가 된다
라이트 사이드킥	↘RK	중	12	
라이트 리버스킥 콤보	RP RK RK	상, 상, 상	6, 15, 27	왼발자세로 되돌아간다. 2번째 공격 RK →로 라이트 플라밍고가 된다. 오른발자세로 되돌아간다

라이트PK 콤보		상, 상	6, 25	왼발자세로 되돌아간다
라이트 잽 & 스핀킥	←	상, 상	6, 32	
블레이드	오른발자세에서 배후를 보이고 있을 때	중	20	

레프트 플라밍고

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
레프트 잽	레프트 플라밍고 중	상	7	
레프트 백블로우	레프트 플라밍고 중	중	12	오른발자세가 된다
플라밍고 라이트 소배트	레프트 플라밍고 중	상	28	라이트플라밍고가 된다
플라밍고 라이트 스위프	레프트 플라밍고 중 ↙	하	15	
플라밍고 레프트 로우킥	레프트 플라밍고 중 ↙	하	12	
플라밍고 레프트 힐	레프트 플라밍고 중 →	중	18	오른발자세가 된다
플라밍고 레프트 액셀	레프트 플라밍고 중 ←	상	32	
플라밍고킥 콤보	레프트 플라밍고 중	중, 중, 상	12, 10, 25	4번째 공격 히트시 체인지 가능
플라밍고킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단차기	레프트 플라밍고 중	중, 중, 상	12, 10, 20	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환. 레버를 길게 입력하면 왼발자세로 변환. 플라밍코킥 콤보 파생기
플라밍고킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단차기 ➡ 우 중단차기	레프트 플라밍고 중	중, 중, 상, 중	12, 10, 20, 15	플라밍고킥 콤보 파생기
킬링 호크	레프트 플라밍고 중	가드 불능	80	←←로 캔슬 왼발자세가 된다
레프트 플라밍고 스텝핑	레프트 플라밍고 중 →	특수동작		
레프트 플라밍고 백대시	레프트 플라밍고 중 ←	특수동작		
레프트 플라밍고 횡이동 (화면 안쪽)	레프트 플라밍고 중 ↑	특수동작		
레프트 플라밍고 횡이동 (화면 바깥쪽)	레프트 플라밍고 중 ↓	특수동작		
라이트 힐랜스	레프트 플라밍고 중 ←	중	21	오른발자세가 된다. 히트시 체인지 가능
플라밍고 사이드킥 콤보	레프트 플라밍고 중	중, 중	12, 21	

라이트 플라밍고

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
라이트 잽	라이트 플라밍고 중	상	7	
레프트 백블로우	라이트 플라밍고 중	중	12	
플라밍고 레프트 소배트	라이트 플라밍고 중	상	25	
플라밍고 라이트 로우킥	라이트 플라밍고 중 ↙	하	13	
플라밍고 레프트 스위프	라이트 플라밍고 중 ↙	하	15	왼발자세가 된다
플라밍고 라이트 힐	라이트 플라밍고 중 →	중	18	왼발자세가 된다
플라밍고 라이트 액셀	라이트 플라밍고 중 ←	상	32	
플라밍고 라이트 사이드킥	라이트 플라밍고 중	중	20	
라이트 플라밍고 스텝핑	라이트 플라밍고 중 →	특수동작		
라이트 플라밍고 백대시	라이트 플라밍고 중 ←	특수동작		
라이트 플라밍고 횡이동 (화면 안쪽)	라이트 플라밍고 중 ↑	특수동작		
라이트 플라밍고 횡이동 (화면 바깥쪽)	라이트 플라밍고 중 ↓	특수동작		
레프트 힐랜스	라이트 플라밍고 중 ←	중	21	왼발자세가 된다. 히트시 체인지 가능

던지기

기술명	커맨드	해제	공격력	비고
호크윈드	접근해서		20, 10	
서프라이즈 선더힐	접근해서		20, 10	
스톰브링거	상대의 좌측면으로 접근해서 or		38	5, 7, 6, 10
데스프레서	상대의 우측면으로 접근해서 or		22, 22	

페인킬러	배후에서 접근해서 or		55	
뒤돈 상태에서 잡기	상대에게 배후를 보이고 있을 때 or	or	상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던진 후에는 뒤를 향한다.	
데몬 힐	↓↙←		40	
소드 피시스로우	↓↙		30	
코브라 바이트스로우	→→		30	
하단 흘리기	↙(or ↓) or ↙ (or ↓) +			
볼 브레이카	→		18, 12	

10단 콤보

커맨드	판정
라이트 플라밍고에서	중상상하중중하상중상
레프트 플라밍고에서	중상상하중중하상중상



아머킹(ARMOR KING)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치		상, 상	6, 10	레버 앞 입력시 공격력 7, 10
원투어퍼		상, 상, 중	6, 10, 10	레버 앞 입력시 공격력 7, 10, 10
연수베기	→→	상(가드 후 비틀거림)	30	
사테라이트 드롭킥	→→→	중(가드 후 비틀거림)	40	중단판정이 되는 경우도 있다
제일킥	→→	중	26	
너클 봄	↗(or → or →)	중	35	
아리킥	↓ or ↓↘	하, 하, 하	17, 7, 7	
아리킥(카운터시)	↓ or ↓↘	하, 하, 하, 하, 하	17, 7, 5, 4, 3	카운터시에 공격력의 변화 생김. 3타째부터 가드 가능
엘보 드롭	대점프 시작시	중	35	
스매쉬 어퍼	→→	중	20	히트시 체인지 가능
그랜드 스매쉬	→→★	하	6	
다이나마이트 어퍼	↓↘	중	20	히트시 체인지 가능
플라잉 크로스촙	→→★	초반 상단, 후반 하단 (가드 후 비틀거림)	15	
더블 니드롭	↗	중	40	
프랑켄슈타이너	↘	특중(던지기)	15	던지기시 45
라이트 스트레이트 ➡ 레프트 어퍼		상, 중	12, 12	레버 앞 입력시 공격력 15, 10
어퍼잡저	→★↓↘	특중	21	히트시 체인지 가능
섀도우 헬리어트	→★↓↘	상	32	
레프트 스트레이트 ➡ 라이트 어퍼	앉으며	특중, 중	5, 15	
블랙 솔더태클	→	중	30	

수퍼 너클봄	↗⁘↓ or →⁘↓	가드 불능	45	마지막 아래 레버는 길게 입력
점핑 수퍼 너클봄	↗★⁘↓	가드 불능	45	소점프 후에 버튼 입력 마지막 아래 레버는 길게 입력
점핑 문설트드롭	↗★⁘	가드 불능	25	
점핑 아리킥	↗★⁘ ⁘ ⁘	하, 하, 하	17, 7, 7	
점핑 너클봄	↗★⁘	중	35	
애로우 스트레이트	←⁘	상	30	
어퍼컷	횡이동 중 ⁘	중	22	
로우 드롭킥	↙⁘	하	16	
토우러스킥	←⁘	상	20	
수평 촙	←⁘	상	30	
점핑 니	→★↓↘⁘	중	25	풀린 히트시 37
올려치기 엘보	일어서며 ⁘	중	10	
프랫싱 엘보	↓⁘	중	21	
넥 커트킥	⁘	상	42	
급소차기	뒤돈 상태에서 ⁘	중	25	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
코코넛 크래쉬	접근해서 ⁘	⁘	30	
브레인 버스터	접근해서 ⁘	⁘	30	
리버스 데스밸리봄	상대 좌측면으로 접근해서 ⁘ or ⁘	⁘	40	
수직낙하식 리버스DDT	상대 우측면으로 접근해서 ⁘ or ⁘	⁘	40	
리버스DDT	상대 배후로 접근해서 ⁘ or ⁘		55	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 ⁘ or ⁘	⁘ or ⁘		상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
DDT	↙↙⁘	⁘	45	
틈스톤 파일드라이버	접근해서 ↗→⁘	⁘	58	
자가드라이버	접근해서 ↓↘→⁘	⁘ or ⁘	25	던지기 중에 ⁘로 잡기풀기 가능
자이언트스윙	접근해서 →←↙↓↘→⁘	⁘	70	낙법에 따라 데미지 35로 감소
스타이너 스크류드라이버	접근해서 ⁘↓↓↓⁘		35	
아머킹 드라이버	접근해서↓↗⁘	⁘	32	
쵸크 슬리퍼	접근해서 →★↓↘⁘	⁘	32	
하프넬슨 스플렉스	쵸크 슬리퍼 중 ⁘ ⁘ ⁘	⁘	25	
몸통얽기 슬리퍼	쵸크 슬리퍼 중 ⁘ ⁘ ⁘	⁘	15	
트리플 마운트펀치	몸통얽기 슬리퍼 중 ⁘ ⁘ ⁘	⁘	4, 4, 12	
스트레치 머플러	몸통얽기 슬리퍼 중 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘	⁘	23	
얼티메이트 태클	↓⁘ or ↙⁘	⁘	5	
마운트 포지션	다운된 상대에게 접근하여 ↙⁘ or ↙⁘			
태클펀치	태클 후 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ or 마운트 포지션 후 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘	⁘ or ⁘	던지기	5, 5, 5, 5, 5

10단콤보

커맨드	판정
⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘	상상중중중하하하중중
⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘	상상중중중하하하중중



킹(KING)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
장저	1 2	상, 상	6, 15	레버 앞 입력시 공격력 7, 15
장저어퍼	1 2 1	상, 상, 중	6, 15, 10	레버 앞 입력시 공격력 7, 15, 10
드롭킥	3+4 or →→3+4	중(가드 후 비틀거림)	25	
사테라이트 드롭킥	→→→3+4	상(가드 후 비틀거림)	40	중단판정이 되는 경우도 있다
제일킥	→→4	중	26	
너클봄	↗1+2	중	35	
아리킥	↓3+4 4 4 or ↓↘4 4 4	하, 하, 하	17, 7, 7	
아리킥(카운터시)	↓3+4 4 4 4 4 or ↓↘4 4 4 4 4	하, 하, 하, 하, 하		17, 7, 5, 4, 3카운터시 공격력에 변화 생김, 3번째 공격부터 가드 가능
엘보 드롭	↑(or ↖ or ↗) 2+4	중	35	
스매쉬 어퍼	→→2	중	20	히트시 체인지 가능
그랜드 스매쉬	→→★2	하	6	
다이나마이트 어퍼	↓↘2	중	20	히트시 체인지 가능
플라잉 크로스촙	→→★1+2	초반 상단, 후반 하단 (가드 후 비틀거림)	15	
프랑켄슈타이너(던지기 거리 밖)	↘3+4	특중	15	
라이트 스트레이트 ➡ 레프트 어퍼	2 1	상, 중	10, 12	레버 앞 입력시 공격력 12, 10
레프트 스트레이트 ➡ 라이트 어퍼	앉으며 1 2	특중, 중	5, 15	
문설트 보디프레스	1+4	가드 불능	25	뒤돈 상태에서도 1+4 가능, 이때 공격력 30
자가 임팩트	→1+2	상단 가드 불능	50	
엘보스팅	↓1+2	중	25	
스피닝 스매쉬	아리킥 1발 후 2	중	10	아리킥 카운터시에 1, 2, 3발 각각에서 낼 수 있다
893·킥	←4	상	20	클린 히트시 30
브루탈 사이클론	1+2 1	중, 중	15, 21	
턴 펠리어트	뒤돈 상태에서 1+2	상단 가드 불능	50	
레그 펠리어트	축이동 중 3+4	상	54	
가드붕괴	→→1+2	가드 불능	0	
블랙봄	→↓↘★1+2	중	28	히트시 체인지 가능
레그 브레이커	↓↘1	하	21	
에로우 스트레이트	축이동 중 2	상	30	카운터 히트시 주춤거림
숄더 태클	→2+3	중	40	
기합 모으기	1+2+3+4	특수동작		첫 발째가 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
다이빙 보디프레스	→→2+3	중	30	
롤링 소배트	→4	중	23	
급소차기	뒤돈 상태에서 3	중	25	
엘보 훅	↘1 2	중, 중	15, 12	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
스윙DDT	접근해서 1+3	1	35	
브레인 버스터	접근해서 2+4	2	35	
아르헨틴 백브레이커	상대 좌측면으로 접근해서 1+3 or 2+4	1	20, 20	
니 크래셔	상대 우측면으로 접근해서 1+3 or 2+4	2	42	
하프 보스턴크랩	상대 배후로 접근해서 1+3		60	
코브라 트위스트	상대 배후로 접근해서 2+4		60	
스트레치 버스터	상대 배후로 접근해서 ←→1+2		75	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 1+3 or 2+4	1 or 2	상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다	
DDT	접근해서↓↙↓↙1+2	1+2	55	
톰스톤 파일드라이버	접근해서 ↙→2	2	58	
자이언트 스윙	접근해서 →☆↙↓↘→1	1	70	낙법시 데미지 35로 감소
프랑켄슈타이너 (던지기 거리 안)	↘3+4		던지기	45
프랑켄슈타이너 (던지기 거리 안	가드하지 않았을 때)↘3+4	15+45		
피규어 포레그록	접근해서 ↙3+4	1+2	32	당하는 측에서 3+4로 역으로 굳히게 된다(킹 데미지 26)
코코넛 크래쉬	접근해서 ↘2+3	2	30	
머슬 버스터	접근해서↓↙←1+2	1+2	50	
얼티메이트 태클	앉은 상태에서 1+2 or →↓↘1+2		5	
점핑 파워봄	상대가 앉아있는 중에 접근해서 ↓1+3 or ↓2+4	1+2	45	
하단 흘리기	↙(or ↓)1+4 or ↙(or ↓)2+3			
드래곤 스크류	상대의 공격에 맞추어 ←1+3 or ←2+4		40	잡을 수 있는 기술은 오른 킥에 한정
회전 아킬레스건 굳히기	상대의 공격에 맞추어 ←1+3 or ←2+4		37	잡을 수 있는 기술은 왼 킥에 한정
얼티메이트 태클	↓1+2 or↙1+2 or →↓↘1+2	2	5	1+2로 되돌리기(아무 것도 하지 못한다)
태클펀치	태클 후 2 1 2 1 2	1 or 2	5, 5, 5, 5, 5	태클 후 1 2 1 2 2
팔꺾어 십자굳히기	태클 후 1+2	1+2 2 2 2 2	25	펀치 3발부터도 이행가능. 폴, 진, 니나, 킹만 1+2 2 2 2 2 2로 반격(데미지 10)
레이지윈드	팔꺾어 십자굳히기 중 1+2		10	
무릎 십자굳히기	태클 후 3+4	1+2 1 1 1 1	20	펀치 3발부터도 이행가능, 니나, 킹만 1+2 2 2 2 2 2로 반격 (데미지 10)
카제 스페셜	무릎십자 굳히기 중 1+2		20, 20	
스트랭글 홀드	상대가 누워있을 때 상반신 쪽에서 ↙1+3 or ↙2+4	1+2	28	
자이언트 스윙	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↙1+3	1	15, 15	
골든 헤드버트	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↙2+4	2	33	
피규어 포레그록	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↙ 2+4	1+2	33	
굴리기	상대가 누워있을 때 좌측면에서 ↙1+3 or ↙2+4	1	0	상대를 엎어지게 한다
굴리기	상대가 누워있을 때 우측면에서 ↙1+3 or ↙2+4	2	0	상대를 엎어지게 한다
서프 보드스트레치	엎드려있는 상대의 상반신 쪽에서 ↙1+3 or ↙2+4	1+2	32	
하프 보스턴크랩	엎드려있는 상대의 하반신 쪽에서 ↙1+3 or ↙2+4	3+4	30	
카멜크러치	엎드려있는 상대의 좌측면에서 ↙1+3 or ↙2+4	1	35	
궁실고	엎드려있는 상대의 우측면에서 ↙1+3 or ↙2+4	2	37	
로프던지기	접근해서 ←1+2	1+2	0	잡힌 시점에서는 탈피 불가능
로프던지기 ➡ 되돌리기	접근해서 ←1+2 1+3	1	0	1+3의 타이밍은 로프던지기의 1~16 프레임간

로프던지기 ➡ 내던지기	접근해서 ←		8	의 타이밍은 로프던지기의 1~16 프레임간
로프던지기 ➡ 집어던지기	접근해서 ←		10	의 타이밍은 로프던지기의 1~16프레임간
로프던지기 ➡ 후방잡기	접근해서 ←		0	의 타이밍은 로프던지기의 59~63 프레임간
자가 드라이버	접근해서 ↓↘→		25	던지기 도중에 로 탈피
보스턴크랩	자가 드라이버 중 10프레임을 기다려		25	
아치룩 페이스버스터	자가 드라이버 중		30	
자가 백브레이커	그랜드 스매쉬의 카운터 히트시		30	
점핑 파워봄	그랜드 스매쉬의 카운터 히트시 ↑↓		60	
스탠딩 아킬레스홀드	접근해서 →↓↘		30	
인디언 데스록	스탠딩 아킬레스홀드 중		30	회피시 킹 쪽 데미지 10
로메로 스페셜	인디언 데스록 중		50	
S.T.F	스탠딩 아킬레스홀드 중		35	회피시 킹 쪽 데미지 10
스콜피온 데스록	스탠딩 아킬레스홀드 중		40	회피시 킹 쪽 데미지 10
암 브레이커	접근해서→↓↘		20	
트리플암 브레이커	암 브레이커 중		10, 15	
카와즈 떨어뜨리기	암 브레이커 중		20	
스트랭글 홀드	카와즈떨어뜨리기 중		25	
치킨 윙페이스록	암 브레이커 중		25	
드래곤 · 슬리퍼	치킨 중		30	
롤링 크레이들	치킨 중		70	1, 1, 2, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4

■*원더풀멕시칸 콤보 ★아래에 있는 리버스 암크래치슬램부터 자이언트스윙까지를 세트로 원더풀 멕시칸 콤보라 한다*

리버스 암크래치슬램	접근해서 →↘		25	
리버스 암크래치슬램	접근해서 →↘		25	
백드롭	리버스 암크래치슬램 중	or	18	당한 쪽이 A의 경우는 로, 의 경우는 로 탈피
저먼 스플렉스	백드롭 중		18	
파워 봄	저먼 스플렉스 중		22	캐논볼 버스터로부터 파생된 경우는 로 탈피
자이언트 스윙	파워봄 중		27	
머슬 버스터	파워봄 중		32	

■*빌우드 스페셜 콤보 ★아래에 있는 리버스고리 스페셜 봄부터 머슬 버스터까지를 세트로 빌우드스페셜 콤보라 한다*

리버스고리 스페셜 봄	상대에게 접근해서 →↘		28	
리버스고리 스페셜 봄	상대에게 접근해서 ↘↘		28	앉아있는 상대를 던짐
캐논볼 버스터	리버스고리 스페셜 봄 중		18	
맨하탄 드롭	캐논볼 버스터 중		17	
닥터 봄	맨하탄 드롭 중		20	
자이언트 스윙	닥터봄 중		27	
머슬 버스터	닥터봄 중		32	
캐논볼 버스터	축이동 중 (상대의 배후, 좌, 우를 잡았을 때)	or	18	상대를 정면에서 잡았을 때는 리버스 고리 스페셜 봄, 뒤에서 잡았을 때는 탈피 불가
맨하탄 드롭	캐논볼 버스터 중		17	
닥터봄	맨하탄 드롭 중		20	
자이언트 스윙	닥터봄 중		27	
머슬 버스터	닥터봄 중		32	

10단콤보

커맨드	판정
	상 상 중 중 상 하 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 하 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 중 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 중 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 중 하 하 하 던지기



미쉘 창(MICHELLE CHANG)

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
등천포		상, 중, 중	10, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
등천포	↘	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
전소퇴	앉으며	하	10	전소퇴는 서서 에서 이어짐
전소십자파	앉으며	하, 중	10, 21	
전소연퇴	앉으며	하, 상	10, 23	
전소선퇴	앉으며 ↓	하, 하	10, 10	
창공포	일어서며	중	15	
열진답	대점프 시작시	중	35	
참추	일어서며	중	15	
참추등천포	일어서며	중, 중, 중	18, 5, 21	
돌쌍장		중(가드 후 비틀거림)	25	
봉추	↘	중	10	
대전봉추	봉추 히트 중	봉추 히트 후 들어감	21	히트시 체인지 가능
충퇴	↘	중	17	
배후잡기	히트 후 ←	상	12	
후소퇴	앉아 전진 시작시	하	12	
천궁퇴	후소퇴 중	상	15	
절초통천포	→	가드 불능	50	
전신퇴		상	20	전소퇴로 이어짐
호신연공	→→	중, 중	10, 15	
천포	→	중	15	히트시 체인지 가능
호신주	→	중	10	
질보장권	↓↘	중	18	
연권		상, 중	10, 8	
질보봉주	↓↘	중	20	
참추봉주	일어서며	중, 중	15, 21	
창궁퇴	↘	중, 하, 상	8, 12, 15	
창궁퇴		중, 하, 상	12, 12, 5	

창궁퇴	● ● ● ●	상, 중, 하, 상	10, 5, 12, 15	
참격	● ●	중	15	
연권대전봉추	● ● ●	상, 중, 중	10, 15, 21	첫 번째가 카운터이어야만 3번째까지 이어짐. 첫 번째 공격력은 상대의 위치에 의해 변동한다. 히트시 체인지 가능
충퇴통천포	● ●	하, 중, 중	8, 9, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
연권상단각	● ● ●	상, 중, 상	10, 8, 20	
연권하단각	● ● ●	상, 중, 하	10, 8, 10	
참추전소연퇴	일어서며 ● ● ●	중, 하, 상	15, 12, 23	
참추전소십자파	일어서며 ● ● ●	중, 하, 중	15, 12, 21	
참추전소선퇴	일어서며 ● ● ↓●	중, 하, 하	15, 12, 10	
참추창궁퇴	일어서며 ● ● ● ●	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격전소연퇴	● ● ● ●	중, 하, 상	15, 12, 23	
참격전소십자파	● ● ● ●	중, 하, 중	15, 12, 21	
참격전소선퇴	● ● ● ↓●	중, 하, 하	15, 12, 10	
참격통천포	● ● ● ●	중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
참격창궁퇴	● ● ● ● ●	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격봉주	● ● ●	중, 중	15, 21	
봉추상단각	↘● ●	중, 상	10, 20	
봉추하단각	↘● ●	중, 하	10, 10	
신각전소연퇴	● ● ●	상, 하, 상	20, 12, 23	
신각전소십자파	● ● ●	상, 하, 중	20, 12, 21	
신각전소선퇴	● ●↓●	상, 하, 하	20, 12, 10	
횡권	↓↘●	중	20	
전질보	→→●	상	25	
열봉장	횡이동 중 ●	중	15	클린 히트시 22
궁보	횡이동 중 ●	특중	12	
홍련권	횡이동 중 ● ●	중	25	
이기각	횡이동 중 ● ●	중, 상	16, 18	
호쌍연퇴	↘●	중, 중	14, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
프론트 스플렉스	접근해서 ●	●	30	
피셔맨즈 스플렉스	접근해서 ●	●	30	
블리자드 스플렉스	상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	
서진크로스 스플렉스	상대의 우측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	
저먼 스플렉스	상대의 배후에서 접근해서 ● or ●		45	
저먼 스플렉스	배후잡기 중 ↓●		45	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●			상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
풀넬슨 스플렉스	접근해서 ↘●	●	37	

던지기

커맨드	판정
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	상 중 중 중 하 상 중 상 하 중
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	상 중 중 중 하 상 중 하 중 중(던지기)
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	상 중 중 중 하 상 중 중 하 중



줄리아 창(JULIA CHANG)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
통천포		상, 중, 중	10, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
통천포	↘	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
전소퇴	앉으며	하	10	전소퇴는 서서 로부터 이어진다
전소십자파	앉으며	하, 중	10, 21	
전소연퇴	앉으며	하, 상	10, 23	
전소선퇴	앉으며 ↓	하, 하	10, 10	
창공포	일어서며	중	15	
열진답	대점프 시작시	중	35	
참추	일어서며	중	15	
참추통천포	일어서며	중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
돌쌍장		중(가드 후 비틀거림)	25	
붕추	↘	중	10	대전붕추로 전환될 경우는 15, 21이 된다.
대전붕추	붕추 히트 중	붕추 후에만 들어감	21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
충퇴	↘	중	17	
배추잡기	히트 후 ←	상	12	
후소퇴	앉아 전진 시작시	하	12	
천궁퇴	후소퇴 중	상	15	
점초통천포	→	가드 불능	50	
전신퇴		상	20	전소퇴로 이어진다
호신주	→→	중	10	
질보장권	↓↘	중	14	
연권		상, 중	5, 8	레버 → 입력시 공격력 10, 8
질보붕주	↓↘	중	20	
참추붕주	일어서며	중, 중	15, 22	
창궁퇴	↘	중, 하, 상	8, 12, 15	
창궁퇴		중, 하, 상	12, 12, 15	
창궁퇴		상, 중, 하, 상	10, 5, 12, 15	
참격		중	15	
연권대전붕추		상, 중, 중	10, 15, 21	1번째가 카운터이어야만 3번째까지 이어진다. 첫 번째 공격력은 상대 공격에 따라 변화한다. 3번째 공격 히트시 체인지 가능
충퇴통천포		특중, 중, 중	8, 9, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
연권상단각		상, 중, 상	10, 8, 20	
연권하단각		상, 중, 하	10, 8, 10	
참추전소연퇴	일어서며	중, 하, 상	15, 12, 23	
참추전소십자파	일어서며	중, 하, 중	15, 12, 21	

참추전소선퇴	일어서며 ↓	중, 하, 하	15, 12, 10	
참추창궁퇴	일어서며	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격전소연퇴		중, 하, 상	15, 12, 23	
참격전소십자파		중, 하, 중	15, 12, 21	전소퇴는 서서 부터 이어진다
참격전소선퇴	↓	중, 하, 하	15, 12, 10	
참격통천포		중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 히트시 체인지 가능
참격창궁퇴		중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격붕주		중, 중	15, 22	
붕추상단각	↘	중, 상	10, 20	
붕추하단각	↘	중, 하	10, 10	
신각전소연퇴		상, 하, 상	20, 12, 23	
신각전소십자파		상, 하, 중	20, 12, 21	
신각전소선퇴	↓	상, 하, 하	20, 12, 10	
호신연공	→→	중, 중	10, 15	딜레이 가능
천포	→	중	15	히트시 체인지 가능
질보연주	↓↘	중, 중	14, 21	딜레이 가능
붕권	→	중	21	
도발		특수동작		
기합 모으기		특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
운배일월파	→	중	28	히트시 체인지 가능
홍란비붕주	↘ ←→	중, 중, 중	12, 15, 25	
충추	횡이동 중	중	21	
섬신후소퇴	←	하	12	
이합천퇴	←	상	17	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
데스 밸리 봄	접근해서		35	
피셔맨즈 스플렉스	접근해서		30	
불도킹 헤드록	상대 좌측면으로 접근해서 or		40	
줄리아라나	상대 우측면으로 접근해서 or		45	
카프 브란딩	상대 배후로 접근해서 or		50	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
풀넬슨 스플렉스	접근해서 ↘		37	
매드 액스	접근해서 ↓↙←→		14, 14, 14	
프론트 스플렉스	접근해서 ↓↙		30	
재패니즈 오션사이클론 봄	접근해서 ↓/↓↙		45	
하단 흘리기	↙(or ↓) or ↙(or ↓)			

10단 콤보

커맨드	판정
	상 중 중 중 하 상 중 상 하 중
	상 중 중 중 하 상 중 하 중 중(던지기)
	상 중 중 중 하 상 중 중 하 중



폴 피닉스

정신없는 연속 공격이 아니라 단 한방으로 먹고사는 열혈 아저씨 폴은 TTT에서도 여전하다. 단, TTT에서는 「철권 3」에서 "짜증"으로 알려졌던 기술들의 밸런스가 꽤 조정되었으며 폴의 단순 무식한 패턴을 그나마 조금 다양하게 해줄 수 있는 새로운 기술들이 도입되었다. 폴과 로우는 특별한 상성관계에 있기 때문에 이 둘이 팀을 짤 경우 상당히 멋진 태그 콤비네이션을 볼 수 있다.

바뀐 점

TTT에서 폴의 가장 커다란 특징이라 한다면 뭐니뭐니 해도 낙엽(앉으면서 4 2)의 약화이다. 「철권 3」 때 많은 사람들을 분노의 역류로 몰아넣었던 낙엽이 TTT에서는 어느 정도 밸런스가 잡혀져 첫 공격이 클린 히트 혹은 카운터 히트한 경우 외에는 다운되지 않는다. 따라서 일정 거리에서 원투펀치와 기와깨기(앉으면서 1)로 안전하게 견제만 하다가 느닷없이 낙엽을 하는 것은 이젠 통용되지 않으며, 낙엽 첫 공격이 막힐 경우에는 빠르고 강력한 기상공격을 당하기 십상이어서 안전하게 낙엽 1방만 사용하는 플레이에 위험부담이 생겼다. 결국 깊숙이 파고들거나 확실히 카운터로 맞힐 수 능력이 있는 사람들만 유용하게 사용할 수 있는 기술이 되었다. 그 외에 폴은 기본적으로 「철권 3」와 동일하다. 붕권의 데미지가 약화된 듯 싶지만 어디까지나 상대적인 느낌일 뿐이고, 실제로 어떻게든 붕권에 맞게 된다면 (매우!!) 아프기는 마찬가지이다.

기술 설명

쌍비천각(↗ 3 4)

봉권, 낙엽과 함께 폴의 3대 이지선다용 기술 중의 하나이다. 중중 판정의 두 번의 점프공격으로 이후에 추가공격을 넣을 수는 없지만 워낙 데미지가 크고 막혀도 딜레이에 대한 부담이 없어 상대가 앉는다 싶으면 마구 사용했던 기술이다. 「철권 3」 시절에 비해 TTT에서는 두 번째 킥의 판정이 약간 약해진 것 같고 파워도 많이 다운된 것 같지만 여전히 쓸만한 기술임에는 틀림없다. 게다가 공격의 타점이 비교적 낮게 시작하기 때문에 공중콤보의 마무리 기술로도 쓰이기도 한다.

붕권(↓↘→ 2)

누가 붕권이 약해졌다고 했던가? 노멀 히트시에는 33의 데미지뿐이지만 클린 히트시에는 49의 데미지를 자랑한다. 붕권을 맞는 경우가 거의 대부분 카운터나 클린 히트라는 것을 생각해본다면 붕권이 '약화' 되었다고 보는 것은 옳지 않다. 처음 ↓↘→레버 입력의 속도에 따라 붕권의 발동 속도가 직접 결정되기 때문에 필요에 따라 이것을 조절하는 습관을 들여야 할 것이다. 예를 들어 상대에게 판단할 여유를 주지 않거나 딜레이를 잡아내기 위해서라면 빠른 붕권을 사용해야 하고, 붕권 스텝을 보여 상대에게 판단착오를 일으키기 위해서라면 느린 붕권을 사용해야 할 것이다.

낙엽(앉으면서 4 2)

앞서 설명한 대로 클린 히트 혹은 카운터 히트가 아니면 상대가 다운되지도 않을뿐더러 두 번째의 팔꿈치 공격이 막히는(따라서 온갖 빠른 기술들은 맞을 각오를 해야 하는) 불상사가 일어난다.

따라서 「철권 3」 시절처럼 잽으로 견제만 하면서 어느 순간 낙엽을 사용해봤자 말짱 헛일이다(잽으로 견제만 하는 안전한 거리라면 낙엽을 클린 히트시킬 수 있는 거리가 아니다). 다만, 다운된 상태에서의 심리적 공방이라든지, 순간을 노린 역습에는 여전히 주요한 기술이다.



▲하단 킥을 맞았다!



▲그러나 가드가!!!

기와깨기(앉으면서 1)

변함없는 폴의 견제기술. 리치 좋고, 판정 좋고, 카운터시 봉권(기와깨기 ➡ 봉권(앉으면서 1 2)까지 들어가니 위력도 좋다. TTT에서는 판정이 조금 약화된 것 같지만 여전히 중거리에서는 중요한 견제기로 사용된다.

부옥(→ 1+4)

횡이동과 함께 나가는 고격(몸통박치기)기술. 기술의 특성상 직선적인 기술에 대단히 강하여 거의 모든 공격을 피하고 반격할 수 있다. 그러나 막힌 후에 허점이 있기 때문에 그때그때 상황 판단을 하고 사용해야 한다.

풍아(접근해서 ↘ 1+2)

발동이 상당히 빠른 폴의 던지기기술로 위력도 좋은 편이다. 단발 잽과 같은 잔기술 이후에 곧장 사용해 상대의 허를 찌르는 전술을 연습하자.

이당(접근해서 →➡ 1+2)

레버 커맨드가 대시 커맨드인 관계로 당연히 잡기의 리치가 상당히

길다. 부지화 카운터 히트라든지, 이질풍(↓↘→○) 카운터 스턴의 경우 등에 빠르게 파고들어 이당을 사용하거나 다른 이지선다를 사용하는 연습을 하자. 사용한 후에 곧바로 체인지 버튼을 누르면 반대편에서 대기 캐릭터가 등장하며 추가타를 넣을 수 있다.




▲네 선에서 해결해




▲뒤청소만 내 몫이냐?

부지화(횡이동 중 ○)

TTT의 신기술. 횡이동 중에 나가는 강력한 하단 발차기이다. 정강이를 걷어차는 기술이라서 상대를 쓰러뜨릴 수는 없지만 위력이 좋고 발동도 빠른 편이다. 리치가 짧고 타이밍을 맞춘 횡이동에 약하다는 것이 아쉽지만 상대방을 소극적으로 만들기 쉬운 기술이다. 카운터 히트시에는 상대의 자세가 무너져버리는데 비록 확정적인 추가공격을 넣을 수는 없어도 그 틈에 여러 심리전을 펼칠 수 있다.



◀부지화 카운터!



▲발악하면 붕권을!



▲얌전히 있으면 잡기를!

선질풍(횡이동 중 ○)

신기술. 폴의 질풍 시리즈 중 세 번째 기술이다. 횡이동 후에 몸을 한바퀴 회전하며 팔꿈치를 쳐낸다. 상당히 애매한 기술이기는 한데, 횡이동 후에 나오는 기술 또는 회전하는 기술이라는 것만 생각하다가는 자칫 이 기술이 횡이동하는 상대를 잡을 수 있다고 착각할 수도 있다.



▲횡이동



▲선질풍! 일단 멋은 있다

그러나 실상 회전 후에 직선으로 팔꿈치를 찔러내기 때문에 당연히 회전기라기 보다는 직선기로서의 성격이 강하다. 그래서 대전 중에 상대의 횡이동에 의해 빗나가거나 아예 제대로 쓰지도 못하고 카운터를 당하는 경우가 있다. 그러나 일단 위력은 괜찮은 편이고 발동 속도도 느린 것은 아니다. 상대가 선질풍을 히트 혹은 가드한 경우라면 딜레이에 대한 걱정도 거의 없는 편이다.

진월(일어서며 ○)

신기술. 폴에게 추가된 기술 중에 가장 주목할만한 기술이다. 일어서며 낮은 자세로 손바닥을 위로 올려치는데, 「철권 3」에 있던 기상 어퍼와는 여러 가지로 다르다. 일단 띄우는 높이는 그다지 높은 편은 아니지만 판정이 기존의 기상 어퍼보다 강하며 리치도 길다.

히트한 경우 상대는 배를 땅으로 향한 상태로 뜨게 되는데 이 상태에서 몇 가지 공중콤보를 넣을 수 있다. 진월을 사용한 후 레버를 계속 아래로 유지하면 앉은 자세로 회복하고 그냥 내버려두면 서 있는 자세로 회복한다. 이것을 이용해 앉은 자세 입력이 필요한 기술들을 공중콤보에 사용할 수 있다. 타이밍을 익혀두면 붕권 스텝 중에도 쉽게 사용할 수 있다는 것도 좋다.



▶"100원만…!" 괜찮은 기술이다

대전 팁 및 콤보

폴은 연속기와 연속공격 위주의 캐릭터가 아니라 한방 캐릭터이다. 따라서 결정타를 날릴 수 있을 때까지 상대의 공격을 저지하거나 견제하면서 공격의 틈을 노리는 것이 기본적인 전략이 된다. 기본적인 견제는 물론 원투펀치와 기와깨기(앉으면서 ○)이다. 기본기 ○ 역시 견제기로서 좋은 성능을 가지고 있는데, 주의를 충분히 기울인다면 ○ 카운터 히트시 날아가는 상대에게 붕권(↓↘→○)으로 추가타를 넣을 수 있다.



▲기본기 RK 카운터



▲붕권!

↓↘➡ 레버 입력으로 붕권 스텝이 발동하는데, 이 스텝이 발동한 이후에 상당히 오래까지 ○를 눌러 붕권을 사용할 수 있는 시간이 존재하여 붕권 스텝 ➡ 낙엽(앉으면서 ○ ○), 붕권 스텝 ➡ 붕권의 이지선다가 「철권 3」에서 꽤 인기를 끌었다. TTT 역시 기본적으로는 마찬가지이지만 낙엽의 약화는 역시 부담이 된다. 진의 풍신 스텝 ➡ 기상 어퍼(추돌)과 마찬가지의 요령으로 폴도 붕권 스텝 ➡ 진월(일어서며 ○)을 사용할 수 있지만 그다지 효과가 뛰어난 것 같지는 않다. 상대가 공격해 들어오거나 하는 것을 예상한다면 부지화(횡이동 중 ○)나 선질풍(횡이동 중 ○)으로 역습을 가한 뒤에 붕권이나 부옥(→○)으로 발악하는 상대를 요리하자. 반격하려는 상대를 열 중 8, 9는 카운터로 처리할 수 있다. 그러나 상대가 부지화나 선질풍

을 막고 방어나 자세 회복에 신경을 쓰는 타입이라면 접근하여 이당(→→⊙)과 같은 잡기로 잡아주자. 부지화를 카운터로 맞혔다면 비교적 여유있게 상대에게 근접할 수 있기 때문에 이때야말로 낙엽 ➡ 붕권 이 지선다가 제 구실을 할 수 있다. 폴은 특별히 공중콤보에 강한 캐릭터는 아니다. 그러나 TTT에 들어오면서 강력한 직선적인 타격기를 공중에서 맞췄을 때의 데미지와 연출을 크게 상향조정했기 때문에 붕권으로 공중콤보를 마무리 할 수 있으면 일단 OK. 가장 흔하게 사용되는 것으로는 ↗⊙ ➡ 원투펀치(⊙ ⊙) ➡ 쌍비천각(↗ ⊙ ⊙), ↗⊙ ➡ 잽((⊙) ➡ 붕권(↓↘→⊙) 같은 것이 있다.



▲공중콤보로 붕권 히트



▲호쾌하게 날아간다

「철권 3」에서는 그다지 어렵잖게 쉽게 들어가던 ↗⊙ ➡ 잽(⊙) ➡ 선앵철기(↓↙←★⊙ ⊙ ⊙), ↗⊙ ➡ 잽(⊙) ➡ 선앵붕권(↓↙←★ ⊙ ⊙ ⊙) 콤보가 TTT에 들어서는 두 번째 공격의 리치가 짧아졌는지 성공 조건이 대단히 까다로워졌다. 신기술 진월 이후에도 공중콤보가 가능하다. 기본적으로 진월(일어서며 ⊙) ➡ 잽(⊙) ➡ 쌍비천각(↗⊙ ⊙)은 가능하다. 그 외에 진월(일어서며 ⊙) ➡ 붕권(↓↘→⊙)도 가능한데, 간단한 것에 비해 타이밍이 상당히 까다롭다. 보다 쉽게 하려면 진월(일어서며 ⊙) ➡ 잽(⊙) ➡ 붕권(↓↘→⊙)이 좋을 것이다. 이 경우에도 잽 부분을 최대한 빨리 입력해야 한다.

진월 사용 후에 레버를 아래로 유지하면 앉은 자세로 회복하는 것을 이용하여 진월(일어서며 ⊙) ➡ 엽앵붕권(앉은 상태에서 ↘⊙ ⊙), 진월(일어서며 ⊙)) ➡ 엽앵철기(앉은 상태에서 ↘⊙ ⊙)의 콤보가 가능하다.



▲100원만!



▲뭐, 싫다구?



▲싫으면 맞아야지!



▲100원만!



▲엽앵



▲붕권!



◀엽앵철기도 물론(!) 사용 가능



포레스트 로우

기민한 움직임과 세련된 견제로 플레이를 이끈 뒤에 카운터 공격을 통해 커다란 데미지를 입히는 것이 로우의 주된 전술이었다. 그러나 TTT로 와서 카운터 공격의 필수적인 몇 가지 기술들이 결정적으로 약화되어 더 이상 일발역전의 로우를 보기가 힘들어질 것 같다. 몇 가지 신기술들과 폴과의 태그 컴비네이션이 눈을 즐겁게 하지만…. 말 그대로 눈요기일 뿐…. 새로운 전술을 정립해야 할 필요성을 절감한다. 로우는 폴과 상성관계에 있어서 이 둘 사이에는 특별한 태그 콤보가 가능하다.

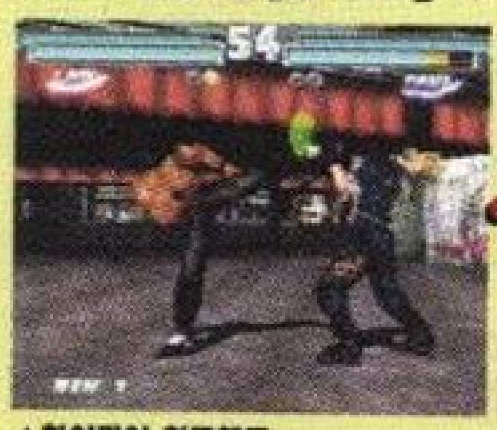


◀폴같은 놈과 친구를 하다니…

바뀐 점

로우는 실로 처참한 변화를 겪었다. 일발역전을 위한 주력 기술들이 모두 약화되었다. 기본적으로 하이킥 ➡ 라이트 썸머(⊙ ⊙)가 더 이상 연계되어 히트하지 않는다. 하이킥 부분이 반드시 확실한 카운터 히트인 경우에만 라이트 썸머가 연계되어 들어간다. 다음으로 드래곤 스톰(←⊙ ⊙ ⊙)의 첫 공격이 상단이 되어버렸다. 세 번째로 드래곤 너클 콤보(⊙ ⊙ or →⊙ ⊙ ⊙)가 더 이상 상대를 날려보내지 못하며, 마지막으로 페이크 스텝 ➡ 트랩 라이트 너클(←⊙성공 후 ⊙)의 히트 후 상대의 경직이 거의 사라

저서 예전의 일발역전 필살연계기(←1+2 성공 후 2 ➡ 1+3 4 ➡ 일어서며 4 ➡ ←2 3 4)는 더 이상 존재하지 않는다. 덤으로, 드래곤 테일(↙4)은 나락쓸기보다도 횡이동으로 피하기가 쉬워졌다. 그에 비해 추가된 신기술들은…, 으음….



▲하이킥이 히트해도



▲말짱 헛거라네…



▲드래곤 테일!



▲간단히 피한다.

기술 설명

썸머솔트 킥 ➡ 소점프 타입(↑ or ↖ or ↗4)

하이킥 ➡ 라이트 썸머가 사실상 존재의 이유를 상실한 관계로 이젠 이 기술이 썸머 계통의 기술 중에 유일하게 빠르게 발동시켜 공중콤보를 사용할 수 있는 것이 되었다.

드래곤 너클 콤보(2 2 or →2 2 2)

히트시 상대는 더이상 날아가지 않는다. 단지 충격으로 제자리에서 주춤할 뿐이다. 그러나 이 점을 노려 상대가 히트한 이후 심리전으로 추가공격을 넣을 수가 있다.

3연 하이킥(3 3 3)과 페인트 미들킥(3연 하이킥 중 →)

이 기술은 「철권 3」 때보다 오히려 파워업한 기술이다. 발차기 사이의 전진 폭이 커져서 이젠 첫방을 맞추고도 공중에다 헛발길질 해대는 숏다리의 추태를 벌이지 않는다. 또 속도도 약간 빨라진 것 같다. 그러나 상단이라는 약점은 여전하기 때문에 3번째 공격은 당연히 →레버 입력으로 페인트 미들킥으로 사용하는 것이 바람직하다.



▲하이킥1





▲세방을 다 가드시켰다!

슬라이딩(앉은 상태에서 ↘↓↘3)

로우의 가장 중요한 하단 기술 중 하나. 「철권 3」에 들어와서 슬라이딩 그 자체보다는 슬라이딩 ➡ 썸머솔트킥(대점프 타입)의 이지선다가 정립되었다. 커맨드가 어려운 관계로 많은 사람들이 마스터하지 않고 넘어가는 기술이지만 반드시 익혀야 한다. 보통 하단공격에서부터 페인트공격, 다운공격에 이르기까지 여러 가지 용도로 사용된다. 슬라이딩을 능숙하게 사용한다는 것 자체가 경계심을 심어주기 때문에 상대의 자유로운 이동을 저해하는 요소가 되기도 한다.



▲ 슬라이딩을 익히는 것은 필수!

드래곤 테일(↙4)

위험 부담을 가슴에 안고 사용해야 하는 로우의 유일한 하단 쓸기 기술. 그나마 「철권 3」 시절에는 어느 방향이든 상대의 횡이동을 저지할 수 있는 능력이 있었지만 이제는 그것마저 없어졌다. 즉, 상대가 자신의 좌측면으로 횡이동만 한다면 드래곤 테일은 멋지게 빗나간다. 공중콤보의 마무리로 하는 경우가 아닌 이상 이젠 정말로 별 볼일 없는 기술이 되었다. 봉인하자.

드래곤 러시(←2 3 4)

TTT 출시 이전에 첫 공격이 상단으로 바뀌었다는 소문이 돌았던 기술. 그러나 여전히 중하중의 판정을 가지고 있다. 기습용, 딜레이 캐치용 등등 드래곤 러시 1단은 다각도로 활용되고 있다. 긴 전진 거리에 나쁘지 않은 판정, 공중콤보용으로 이상적인 타점 등은 좋든 싫든 이 기술을 로우의 주력기로 만든다.



◀3타 히트 후의 상대의 공중모션이 변경

엘보 드래곤 윕(↙2 4)

엘보 부분만을 따로 떼어 사용하는 경우가 많은데 자주 써먹으면 탄로나지만 가끔씩 사용해주면 멋진 심리전의 기술이 되기도 한다.

촌경(→2 1)

「철권 3」에서는 하단 흘리기와 조합해 로우를 무서운 캐릭터로 만들었던 기술. 그러나, 하단 흘리기가 약화된 관계로 대전 중에 촌경을 사용할 기회가 없다(웨이브 스



▲멋진 연출이다!



▲촌경!



▲곤바로 체인지!

텝과 섬광열권 등 현란한 횡이동이 난무하는 이 시대에 도대체 누가 이 기술을 맞아줄 것인가?). 특이한 것은 백두산, 줄리아, 미셸, 간류, 니나, 안나, 준, 샤오유, 에디, 요시미츠를 제외한 나머지 10명의 캐릭터와는 촌경 후 체인지 버튼으로 태그가 가능하다. 이때 대기 캐릭터는 자동으로 날아차기를 하며 등장하고, 레버를 아래로 하고 있으면 슬라이딩을 하며 등장한다. 또, 폴과 로우의 콤비는 특별한 태그 콤보를 사용할 수 있는데 자세한 것은 대전 팁 및 콤보에서 설명한다.

드래곤 스톰(←⊗ ⊗ ⊗)

의외로 러시가 아니라 스톰의 첫 공격이 상단이 되어 버렸다. 원래 카운터용 기술이라서 상단이 되었다고 해봤자 뭐 크게 달라진 게 있을까 라고 생각했던 것과는 달리, 「철권 3」 시절에 첫 공격이 중단인 덕분에 상대를 스톰으로 쉽게 걷어 내거나 무의식적으로 카운터를 날렸던 경우가 얼마나 많았던가를 뼈저리게 느끼게 된다. 덕분에 상단을 피하고 들어오는 공격이라든지 하단공격을 상대로 하는 스톰의 돌격능력이 엄청나게 떨어졌다. 게다가 딜레이없이 3번의 공격을 모두 사용해도 마지막 공격을 횡이동으로 피하기가 엄청나게 쉬워졌다(진의 나찰문·일 회피보다도 쉬워졌다).



▲스톰 3단 피하는 것은



▲껌이다…

페이크 스텝(←⊗)

로우 전용의 상중단 펀치 흘리기 기술. 성공한 경우에는 각 공격 버튼마다 한가지씩 특성있는 기술들을 반격기로 사용할 수 있는 매력적인 기술이다. 그러나 주력기술인 트랩 라이트 블로우(페이크 스텝 성공 후 ⊗)가 상대에게 주는 경직시간이 우스울 정도로 적어졌으며, 필살의 일발역전기를 개시하던 하이킥 라이트 썸머(⊗ ⊗)도 이제는 사라진 것과 다름이 없어 목숨을 걸고 페이크 스텝을 사용할 의의가 거의 사라졌다. 다만, 트랩 레프트 블로우(페이크 스텝 성공 후 ⊗)로부터 이어지는 콤보들만 건재하다. 그냥 페이크 스텝을 사용했을 때 ⊗와 ⊗로 나오는 기술들이 추가되었는데… 전혀 쓸모가 없다. 이런 신기술들을 주느니 차라리 옛 기술들이나 가져가지 말걸….

드래곤 어퍼컷(일어서며 ⊗)

신기술. 철권 캐릭터 중 가장 기상 어퍼의 리치가 짧던 로우가 새로 배워온 기술이다. 드래곤 스톰의 마지막 어퍼컷만 따로 떼낸 듯하며 성능도 거의 같다고 보면 된다. 「철권 3」와 마찬가지로 TTT에서도 일어서며 사용하는 공격들의 효율이 높은 관계로 로우의 신기술들 중 유일하게 좋은 것이 등장했다고 보면 된다. 상대를 높이 띄울 뿐만 아니라 히트시 체인지가 가능하기 때문에 다른 캐릭터와의 태그 컴비네이션을 조합하기에 좋은 기술이다.



▲신기술! 드래곤 어퍼컷!

드래곤 해머(→⊗)

폴의 도끼치기에서 따온 듯한 기술. 무지막지하게 주먹으로 내려치는데, 기술 발동시에 약간의 허점이 있어서 그렇지 적절하게만 사용한다면 문제없다. 재미있는 것은 카운터 히트시 상대를 땅에 부딪쳐 크게 튕겨오르게 하는데, 이때 공중콤보를 사용할 수 있다. 그 외에 폴처럼 공중콤보의 마무리용 기술로도 사용할만하다.



▲신기술! 드래곤 해머!



▲카운터 히트시 바운드!

드래곤 저지먼트(횡이동 중 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗)

이소룡의 정무문을 본 사람은 단박에 아! 하고 알아차릴 기술. 매우 훌륭한… 눈요기용… 기술이다. 복부를 퍼버벅~ 가격한 뒤 백너클로 상대를 날려보낸다. 일단 드래곤 저지먼트는 첫 번째 보디 블로우가 카운터 히트하면 마지막 공격까지 모두 히트한다는 것이 장점이라고 하겠지만, 보디 블로우들이 보기 민망할 정도로 리치가 짧아 이것을 상대의 몸에 가드시키는 것조차 힘들다. 결국 상대가 근거리에서 완벽할 정도로 실수를 하고 나는 완벽하게 측면을 잡아 사용하면 기똥찬 기술이 될 것이다(뜨아~).



▲아토오오~!



▲드래곤 저지먼트!



▲아다다~

드래곤 폴(접근해서↘⊗ ⊗ ⊗ ⊗)

↘⊗ 입력 직후에 ⊗ ⊗ ⊗를 빠르게 순서대로 입력하면 상대의 얼굴을 땅에 처박는 드래곤 폴이 나온다. 측면 던지기와 배후 던지기를 제외하고 로우의 던지기 기술 중에 가장 데미지가 높으며, 이제는 로우의 던지기 기술 중 유일하게 ⊗로 잡기가 풀린다는 것도 장점…일까?

드래곤 니(접근해서 →→⊗)

상대를 끌어당겨 얼굴에 무릎치기를 먹인다. →→ 입력의 특성상 던지기 리치가 길다는 것과 발동이 빠르다는 것은 분명 장점. 그러나 이전에 ⊗ 버튼으로 풀리던 것과는 달리 이제는 ⊗ 버튼 하나로 풀려 버린다. 분명히 왼쪽 기본 잡기와 드래곤 니를 섞어서 사용했는데도 상대가 백발백중으로 잡기를 푸는 이유를 이제야 알 것 같다.

페이크 어퍼컷(페이크 스텝 중 RP)

별 것 아니다. 드래곤 어퍼컷을 페이크 스텝 중에 사용한다고 보면 끝이다. 페이크 스텝의 동작이 정리될 때까지 얌전히 기다려줄 사람이 있느냐, 없느냐에 따라서 과연 이 기술이 좋은지 나쁜지가 결정될 것이다(뻔한 답인가?).

페이크 로우(페이크 스텝 중 LK)

이건 더 할 말이 없다. 페이크 스텝에 드래곤 로우(앉으면서 LK)를 붙여 논 것뿐이다. 어휴….

스텝 인 콤보(↘LK LK LK)

전작들에서 스텝 인 미들킥에 대한 아쉬움을 개발자들이 알아차렸는지 스텝 인 미들킥에서 파생되는 콤보 기술을 만들어줬다. 그러나 첫 공격을 카운터로 맞은 경우, 거리가 허락한다면 모든 공격을 다 맞는다는 장점이 있지만 만약 막히거나 하면 1) 중단의 하단 킥을 흘리기가 너무 쉽고, 2) 마지막 상단 킥을 상대가 앉아서 피한다면 죽음을 각오해야 한다.


▲첫 공격이 카운터라면




▼마지막까지 카운터!

대전 팁 및 콤보

이제는 카운터맨으로서의 로우는 더 이상 기대하기 힘들다. 결국 윌리엄스 자매처럼 다양한 기술들로 조금씩 체력을 깎는 식의 스타일로 전환해야 한다는 비극적인 결론이 나오는 것 같다. 그래도 기술이 약화된 덕분에 오히려 생각지도 못한 부분에서 이득을 본 경우도 생겼다. 드래곤 너클 콤보(RP RP or →RP RP RP)는 마지막 공격이 히트해도 이제 상대가 날아가지 않고 다만 움찔 하며 자세가 흐트러진다. 덕분에 후속타로 드래곤 슬래쉬(→→→LK)라든지, 각종 잡기 등을 사용할 수 있다. 상대가 발악하여 반격하려 할 때에는 드래곤 스톰(←LP RP LP)이나 하이킥 ➡ 라이트 썸머(LK RK)와 같은 카운터용 기술을 시도해볼 가치가 있고, 단지 백대시로 물러나려고만 할 때에는 드래곤 슬래쉬(→→→LK)를 사용하자. 가만히 제자리에서 방어를 선택한다면 물론 각종 던지기 공격을 사용해보자. 그 밖에 자세가 더욱 낮아진 드래곤 테일(↙RK)도 나쁘지 않을 것이다(결과가 아니라 시도가).

그러나 드래곤 너클 콤보의 진정한 활용은 그 딜레이의 사용법에 있으므로 많은 연구가 필요할 것이다. 스톰(←LP RP LP)은 상단이 된 덕분에 별의별 회한한 경우에도 상대를 걷어내던 무식한 돌격능력은 온데간데없어졌다. 그러나 히트 시에는 체인지가 가능해 멋진 태그 콤보를 넣기에 쉬운 기술이다. 드래곤 러시(←RP LK RK)를 이용한 심리전은 여전하다. 러시 1단(←RP) ➡ 드래곤 다이브(접근 →LK+RP)는 이미 고전적(이지만 여전히 유효한) 패턴이고, 러시 후에 상대의 잽이라든지 하단 펀치를 예상하고 흘리기를 사용하는 패턴도 쓸만하다. 기본적으로 근거리 견제를 위해서는 원투펀치와 기본기 RK(로우의 RK도 수준급이다)가 유효하며, 중거리에서는 스톰 2단, 러시 1단을 섞어서 견제한다. 주의할 것은 스톰과 러시 모두 직선적인 성격이 강한 기술이라서 횡이동에는 약하니(특히, 화랑과 백두산의 플라밍고 같은 기술에 대해서는 거의 무방비나 마찬가지이다) 주의해서 사용해야 한다. TTT에서는 하단 흘리기와 페이크 스텝의 약화로 「철권 3」에서처럼 안정적으로 공중콤보를 넣기가 매우 힘들다. 세칭 '드래곤 콤보'로 알려져있는 드래곤 스톰(←LP RP LP) ➡ 드래곤 썸머(RK ↑LK) ➡ 드래곤 테일(↙RK)은 타이밍이 조금 까다로워졌지만 여전하다. '드래곤 콤보2'로 알려져 있는 드래곤 스톰(←LP RP LP) ➡ 드래곤 썸머(RK ↑LK) ➡ 전방 대시(→→) ➡ 드래곤 러시(←RP LK RK)도 가능하지만, 그러잖아도 쓰기 까다로웠던 것이 더더욱 쓰기 곤란해졌다.


▲다운되지 않는다


▲상대가 도망가면 드래곤 슬래쉬로 가드시켜 잡자


▲발악한다면 스톰!

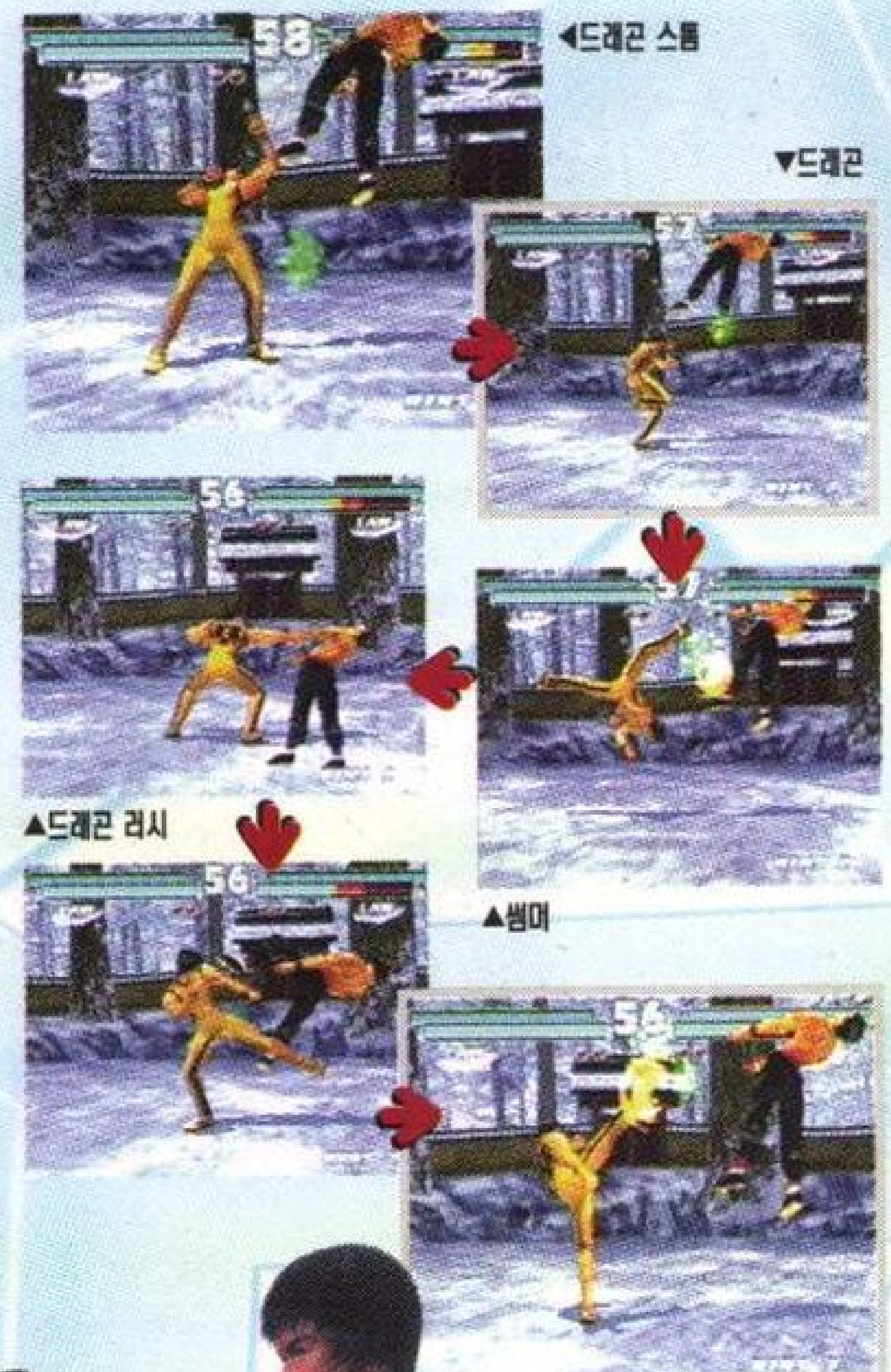

▲방어를 한다면 잡기!


▲드래곤 스톰


▲드래곤


▲썸머


▲드래곤 테일!

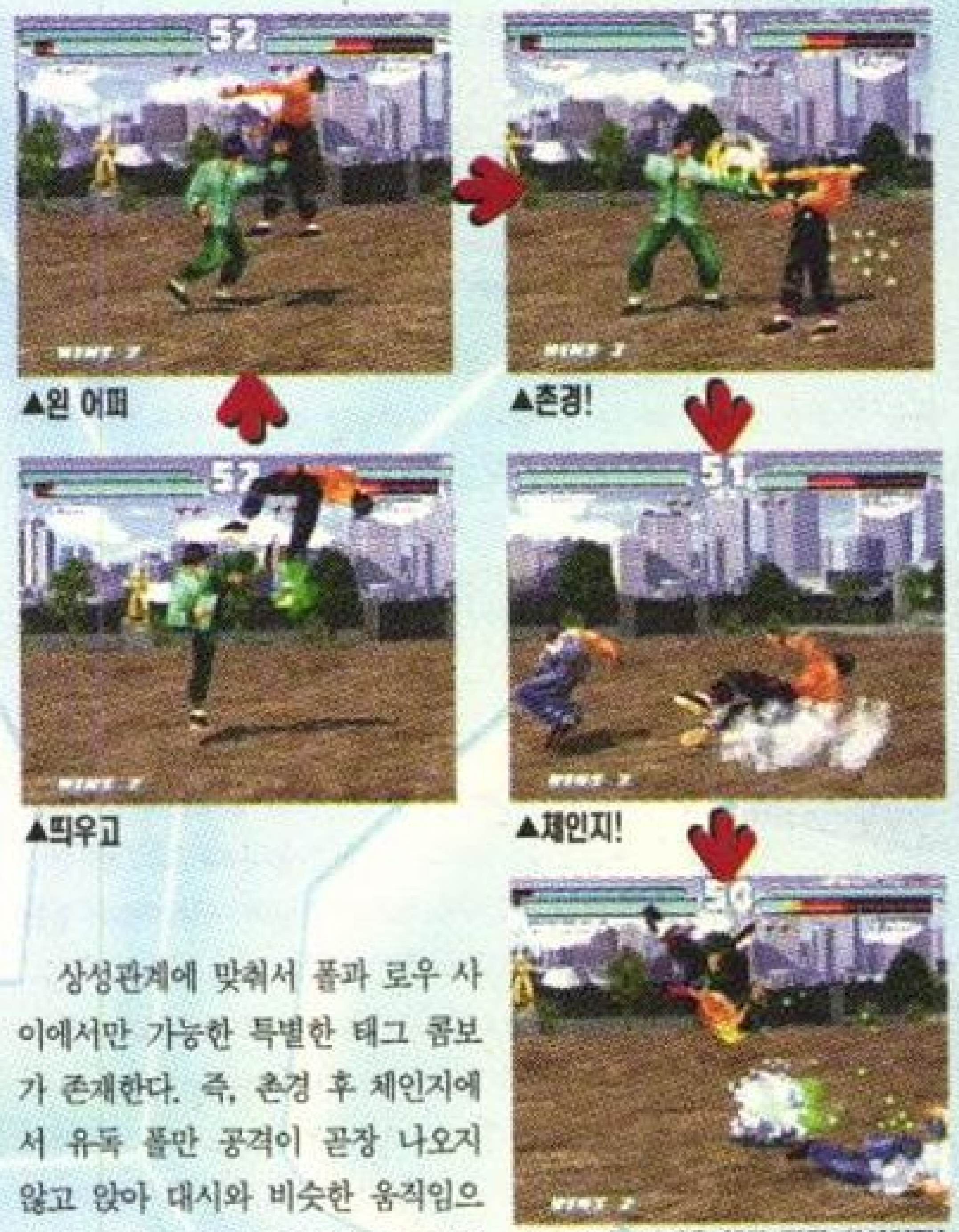


◀드래곤 스톰

▼드래곤

▲드래곤 러시

▲썸머



▲윈 어퍼

▲존경!

▲띄우고

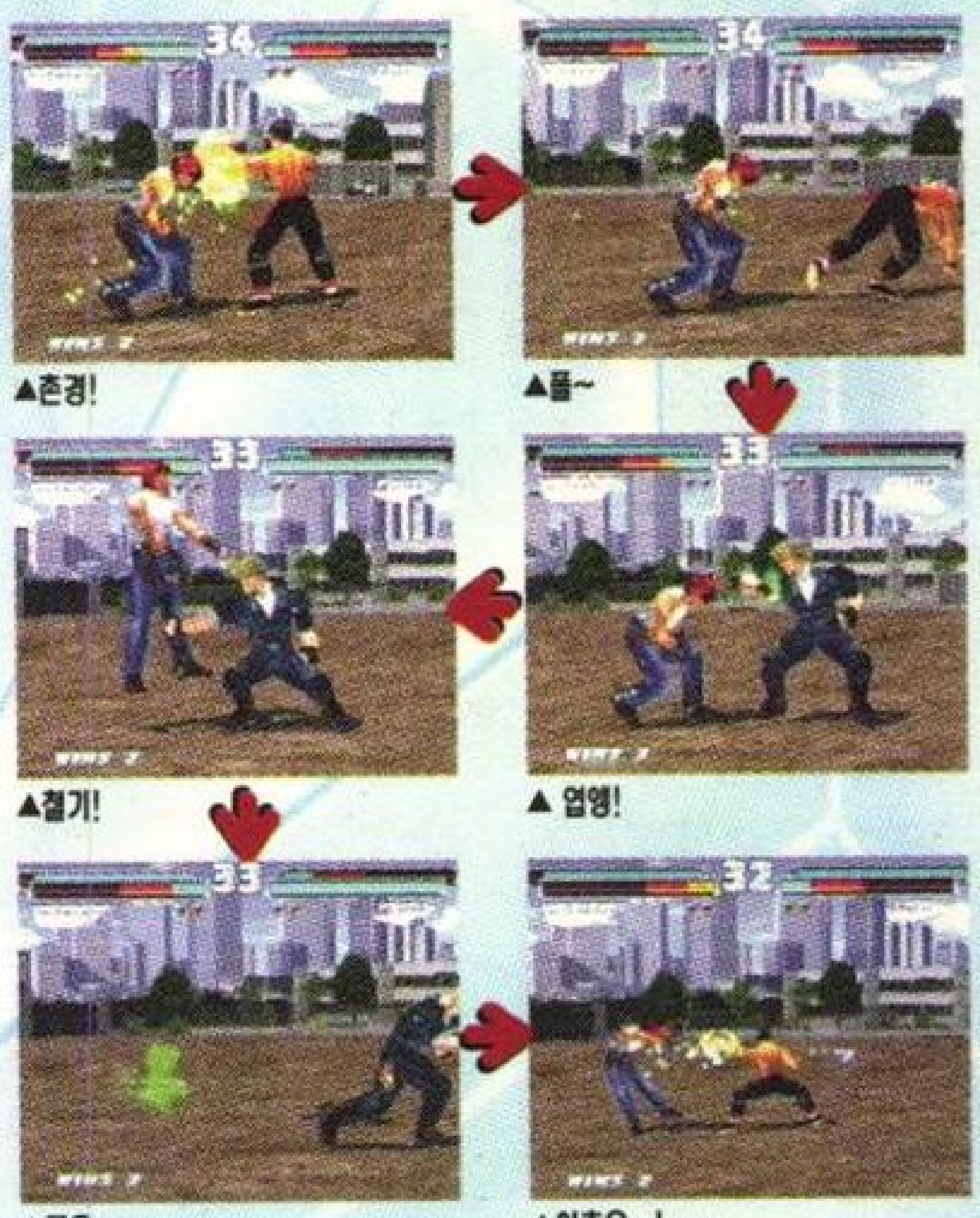
▲체인지!

▲추가타! 낙법을 해도 맞기 십상이다!

상성관계에 맞춰서 폴과 로우 사이에서만 가능한 특별한 태그 콤보가 존재한다. 즉, 존경 후 체인지에서 유독 폴만 공격이 곧장 나오지 않고 앉아 대시와 비슷한 움직임으로 등장한다. 이때 88 88를 입력하면 곧장 엽앵 철기를 사용할 수 있다. 엽앵철기 역시 두 번째 공격이 히트한 이후 체인지를 누르면 다시 로우가 페이크로 공중제비를 하면서 등장하며 착지와 동시에 88를 눌러 공중에 뜬 상대를 날려보낸다. 정리하자면, 존경(→ 88 88) ➡ 체인지 ➡ 엽앵철기(폴 등장과 함께 88 88) ➡ 체인지 ➡ 날려보내기(로우 등장, 지상 착지와 함께 88)가 되겠다.



↗88 ➡ 스텝 인 어퍼(↘88) ➡ 존경(→88 88)은 공중콤보 중에 존경을 사용할 수 있는 몇 안돼는 콤보들 중의 하나이다. 앞서 말한 것처럼 하단 훌리기가 약화되었기 때문에 이제 존경은 상대방의 딜레이를 완벽히 예상한 경우에만 사용하는 것이 안전하다. 존경 후에 체인지 버튼을 누르면 상대가 날아가지 않고 스턴상태에 빠진다. 동시에 자신의 대기 캐릭터가 등장하면서 강한 날아차기를 가하는데, 만약 체인지 버튼을 누른 후 레버를 아래로 유지하고 있었다면 강력한 슬라이딩을 하면서 등장한다. 이것을 이용하여 방금 설명한 콤보에 슬라이딩 추가타를 먹일 수 있다.



▲존경!

▲폴~

▲철기!

▲ 엽앵!

▲로우~

▲아쵸오~!



레이 우롱

오형권을 사용한 치밀한 자세변환과 용성, 후소퇴라는 강력한 기술들을 이용한 다양한 패턴으로 상대를 괴롭혔던 레이는 더욱 다양한 패턴의 성능좋은 신기술을 잔뜩 가지고 TTT에 등장했다. 폴의 낙엽이나 진의 나락쓸기처럼 레이도 후소퇴(↙⁘)의 약화라는 소문에 많은 사람들이 전전긍긍했지만(또 많은 사람들이 기뻐했으나) 레이는… 여전하다, 여전해.

바뀐 점

역시 다른 캐릭터들과 마찬가지로 강력한 하단기였던 후소퇴(↙⁘), 그리고 동일 기술인 배신후소퇴(뒤돈 상태에서 ↓⁘)의 약화 여부가 출시 이전부터 관심의 대상이었다. 결론부터 말하자면 폴의 낙엽과 마찬가지로 클린 히트시 혹은 카운터 히트시에만 다운이 되는 것으로 바뀌었다. 그리고 대부분의 하단기들이 그렇듯 가드시 경직 모션이 생겨 진처럼 긴 리치와 강력한 공격력을 가진 기상 어퍼(추물: 일어서며 ⁘)를 가진 캐릭터에게 후소퇴를 마음놓고 쓰기에는 부담이 많이 된다. 그러나 생각해보면 자신이 대전을 하는 중, 완벽히 예상하고 있는 경우가 아닌 이상 후소퇴를 눈으로 보고 막는 경우가 얼마나 있는가? 또, 대부분 이런저런 반격을 시도하거나 횡이동을 하다가 카운터로 후소퇴를 맞는 경우가 빈번하다는 것을 생각해보면… 후소퇴 역시 우려할만한(혹은 기뻐할 만한) 수준으로 약화된 것은 아니라는 결론을 낼 수 있다. 직선기술들의 횡이동에 대한 호밍성능이 떨어지면서 용성중(하)단각의 판정이 약간 약화되었(지만 여전히 강력하)다. 요진격(→★⁘⁘)의 두 번째 공격 히트시 스턴이 되며, 석두(←⁘)는 카운터 히트가 아닌 이상 상대가 다운되지 않는다. 이로 인해 레이에게는 오히려 석두 이후 추가공격을 노릴 수 있는 심리전의 여지만 늘어난 셈이다.


▲요진격 1격 가드


▲2격 히트시에 스턴!

기술 설명

눕기(↓⁘), 엎드리기(↓⁘), 뒹굴기(누운 상태에서 ↓⁘, 엎드린 상태에서 ⁘)


▲눕고


▲엎드리고

레이만 가지고 있는 이리저리 엎어지고 자빠지는 능력. 덕분에 많은 사람들에게 미움을 받는 계기가 되기도 하였다. 상당히 빠른 속도로 눕거나 엎드리기 때문에 조금만 예상을 하면 눕거나 엎드려 공격을 피한 뒤 기상공격이나 도궁각(누운 상태에서 상대가 머리 쪽에 있을 때 ⁘) 등의 공격으로 반격할 수 있다. 누운 상태에서 ↓⁘로 옆으로 굴러 엎드릴 수 있는데, 레이는 보통 캐릭터와는 달리 이 상태에서 ⁘를 눌러 다시 누울 수 있다. 세칭 '뒹굴뒹굴'은, 레이의 이와 같은 특성을 악용하여 ↓ 레버 입력을 유지한 채 ⁘ ⁘ ⁘ … 연타해서 일어나지 않고 땅바닥에 누워 돌아다니며 상대의 공격을 요리조리 피하는 방법이다. 누군가에 의해 진짜로 땅바닥에 눕혀지고 싶지 않다면 자제하는 것이 좋을 기술이다.


▲구르고

뒤돌기(←⁘)

레이와 샤오유 두 캐릭터에게 특히 활용도가 높은 기술. 뒤로 돈 상태에서는 배신후소퇴(뒤돈 상태에서 ↓⁘), 배신하소타(뒤돈 상태에서 ↓⁘) 등의 강력한 하단 기술과 배신퇴(뒤돈 상태에서 ⁘ or ⁘) 등의 중단 기술을 사용할 수 있다. 뒤돈 상태를 횡이동으로 캔슬할 수도 있으며, 이 동작을 다시 후소퇴(↙⁘)로 캔슬하는 것까지 가능하기 때문에 레이에게 강력한 패턴을 제공해준다. 덤으로 후소퇴나 배신후소퇴 히트시 오형권 사형으로 전환하여 각종 추가타를 넣을 수도 있다.

용성중(하)단각(→★⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ or ⁘)

4번의 빠른 중단 펀치 공격 이후에 나오는 중단 킥과 하단 킥의 이지선다. 설명만 들어도 벌써 사악한 기술임을 알아챌 수 있을 정도로 용성은 레이의 강력한 전력이 된다. 첫 번째 공격에서는 오형권 사형으로, 두 번째 공격에서는 용형, 세 번째 공격에서는 표형, 네 번째 공격에서는 호형, 그리고 중단각 이후에는 학형으로 각각 전환이 가능하다. 용형과 호형, 학형은 대응하기가 그리 어려운 편은 아니지만 사형과 표형이 문제이다.

랑아요진격(→★⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘), 랑아호존산(→★⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘)

4번째 차기가 상단인 관계로 기술 자체에 대응하는 것은 어렵지 않다. 주로 공중콤보의 마무리로 4번째 공격까지 사용하는 경우가 많은데, 중요한 것은 →★ ⁘ ⁘까지만 사용한 뒤의 이지선다 패턴이다. 이후 용성으로 곧장 이어지거나 후소퇴를 사용하는 두 가지 방법이 있어서 좋은 효과를 거둘 수 있다.

권참연각(⁘ ⁘ ⁘ ⁘)

쓰러지면서 두 번의 하단차기를 사용한 후 엎드리며 중단으로 올려

찬다. 첫 공격이 카운터로 히트하는 경우 마지막까지 연계되지만 그리 자주 사용되지는 않는다. 권참연각은 주로 후소퇴 이후 연계기로 사용하거나 다운상태에서 뒤로 굴러 거리를 벌려는 사람을 따라잡는데 사용된다.

석두(←●●)

「철권 3」중반까지만 해도 '화랑을 상대할 때 후소퇴와 석두면 충분하다'는 말이 떠돌 정도로 고성능을 자랑하는 기술이었다. 뒤로 몸을 젖힌 뒤에 급격하게 박치기를 선사하는 기술로 상단공격들을 무지막지 할 정도로 손쉽게 회피하는 기능이 있다. 중간중간에 상단공격이 많이 들어가는 플라밍고 자세에서의 이동과 공격들이 주된 공격 수단이었던 화랑에게 특히 유용했다. TTT에서는 카운터 히트가 아닌 이상 쉽게 다운되지는 않지만 석두를 히트시킨 후의 딜레이가 적기 때문에 오히려 석두로 한번 공격했으면서도 또다시 도락주(접근 ↗●●)와 같은 잡기를 사용한다든지, 용성으로 이어주거나 후소퇴를 사용하는 등의 공격적인 플레이가 가능하다.


▲석두 히트!


▲쓰러지지 않는다

도락주(↗●●)

레이의 잡기 기술 중 빠른 발동 속도와 삼삼한 리치를 자랑하는 기술. 더구나 사전 지식이 없는 사람이라면 기상 ●● 공격으로 추가 데미지를 줄 수 있다는 것도 매력적이다. 도락주는 어떻게서든지 추가 데미지를 주는 것이 가능한 잡기 기술이다. 우수한 만큼 상대도 예측할 경우가 많아 한두 종류의 잡기와 함께 섞어서 사용할 필요도 있다.

취보(→●●)

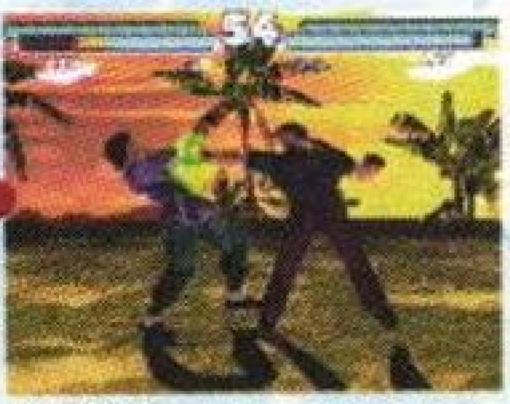
레이의 중상단 펀치 전용 흘리기 기술이다. 흘린 후에 추가타가 들어가거나 하지는 않지만 빠른 횡이동으로 반격하려는 상대의 측면을 잡는 것이 가능하다. 취보를 그냥 사용한 경우 취보 중 ●●로 취허격, 취보 중 ●●로 취보퇴가 나가지만 둘 다 그리 유용한 공격수단은 아니다.

취연권(횡이동 중 ●● ●● or 취보 중 ●● ●●)

신기술. 횡이동 중과 취보 중에도 나가는데, 판정도 쓸만하고 상당히 멋지다. 기술 종류 후 → 레버 입력으로 취보로 다시 전환할 수 있다.


▲다시 취보로~


▲취연권


▲취연권2

허음(취보 중 ●●)

술을 마시는 포즈를 잡으면서 체력을 회복한다. 다행이 전후에 약간의 틈이 있어 남용하기는 힘들지만 그래도 마시는 동작 중에는 상단공격을 회피할 수 있다. 기술 종류 후 뒤로 백스텝을 한다.


▲왜 술을 마시면 체력이 회복되지?

사쌍권(→●●)

레이에게 추가된 기술 중 가장 활용도가 높을 것 같다. 마치 뱀이 눈을 찌르는 듯한 동작으로 두 번의 공격을 펼치는데 상단이지만 빠르다. 더구나 기술 종료 후 → 레버 입력으로 학형, ↑ or ↓ 입력으로 표형으로 전환한다. 연구하기에 따라서 새로운 혹은 개량된 레이의 패턴을 다수 배출할 수 있다.


◀사쌍권!


▲↑ or ↓ 로 표형!


▲→ 로 학형!

취호격(←●●)

뒤로 회피하는 동작을 했다가 취허격과 비슷하게 공격한다. → 레버 입력으로 종료 후 취보로 전환한다. 신기술 치고 활용도는 아직 그리 높은 편은 아니다.




▲취보로~


▲취호격!

횡이동 ➡ 배인락(횡이동 중 ●●)

별 볼일 없는 신기술. 횡이동 후에 말 그대로 배인락을 사용한다.

비수조 ➡ 선풍연각(비수조 중 ←◎)

비수조의 자세에서 나가는 공격에 선풍각/선풍연각이 추가되었다. 발동이 느리기 때문에 그다지 쓸모있는 것 같지는 않지만 적어도 「철권 3」 시절처럼 비수조가 허술한 것은 아닌 것 같다.

오형권 – 사형

사돌연격(사형 중 ◎ ◎ ◎)

이름 그대로 앞으로 세번 찔러내는 기술. 첫 번째 공격을 카운터로 맞았을 경우 스턴이 발생한다. 2번째 공격까지 ➡ 레버 입력으로 용형으로 전환하며, 세 번째 공격 이후에는 ➡ 레버 입력으로 표형으로 전환한다. 단독으로 사용하기보다는 후소퇴(↙◎)이후의 연계기로 사용하는 경우가 많다.

사무(사형 중 ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎)

6번의 상단공격. 초고속의 찌르기 기술이라 자칫하다가는 나오는 것을 알면서도 반격하거나 끊지 못해 맞아버리는 수가 있다. 개별 공격의 데미지는 낮은 편이지만 티끌 모아 태산이라고 사무를 4~5방 넘게 맞는다면 그 데미지는 무시할 수 없다. 6번을 다 사용하기보다는 중간에서 끊어주자.

오형권 – 표형

표수(표형 중 ◎)

표형에서의 완벽한 이지선다를 이루는 첫 번째 기술. 위력도 대단하고 판정도 아주 강력하다. 발동 직후에는 타점이 특별히 낮은 기술이 아닌 한 중단조차도 회피하면서 공격하며, 상대를 띄우기 때문에 안정적인 공중콤보까지 들어간다. 추가로 가드당할 경우 ◎를 입력하면 추가타가 한발정도 들어가기도 하는 매우 강력한 기술이다.

표쌍조(표형 중 ◎ ◎)

표형에서의 이지선다를 이루는 두 번째 기술. 표수와는 달리 두 번의 공격이 모두 하단이다. 주로 1단만 사용하는데 그 발동 속도는 여전히 빠르다. 근거리에서 표쌍조 첫 번째 공격을 히트시킨 경우 기상 ◎(일어서며 ◎)를 추가타로 공중에서 성공시킬 수도 있다.


▲표수는 중단!


▲표형


▶표쌍조는 하단! 지저분한 이지선다다

오형권 – 호형

서허조(호형 중 ◎)

호형 중 ◎로 나오는 동호조와 동일한 기술이지만 카운터 히트시 땅에 크게 바운드하는 특징을 지니고 있다. 이후 공중콤보도 연결할 수 있다.

호소퇴(호형 중 ◎)

호형 중 ◎로 나오는 빠르고 강력한 하단공격. 역시 동·서호조와 이지선다를 이룬다.

오형권 – 학형

학조(학형 중 ◎)

기습적인 하단공격. 대치 중에는 별로 효과가 없다. 단, 다운공격으로 사용하는 방법들이 존재한다.

도학연격(학형 중 ◎ ◎ ◎ ◎)

학형에서 나가는 4단 공격. 판정을 확실하게 모르는 사람이라면 어떻게 대처해야 할지 망설일 수도 있으므로 중, 하, 중, 중이라는 것을 다시 밝혀둔다. 낙법을 사용하는 상대에 근접하여 학조와 도학연격 1격의 이지선다를 사용하는 것이 기본적인 전법이다.

대전 팁 및 콤보

레이는 흔히 철권인들이 헤이하치, 진의 풍신류 조손(祖孫)과 함께 최강의 3인방 중 하나로 칭한다. 풍신류의 캐릭터들이 빠르고 강력한 공격들을 활용해 상대의 실수를 유발하여 딜레이를 놓치지 않고 순식간에 걷어내는 전법을 사용한다면, 레이는 수많은 전술적인 패턴을 십분 활용하여 교묘하게 상대를 농락하는 스타일이다. 따라서 패턴의 중요성이 부각된다. 가장 기본적인 패턴은 용성과 후소퇴의 병용으로 끊임없는 중단·하단 이지선다를 상대에게 강요하는 것이다. 예를 들어 랑아 기술들의 2단(→★◎ ◎) 이후 용성으로 나가는가, 후소퇴를 사용하는가의 이지선다를 사용할 수 있다. 용성 자체에도 사용 패턴이 있는데 이것은 용성의 공격들 사이사이마다 딜레이를 주는 것이 상당히 용이하기 때문에 가능하다. 가장 효과적인 패턴 중에 하나는 용성 1단(→★◎) ➡ 후소퇴(↙◎)와 용성 1단(→★◎) ➡ 도락주(↗◎)의 이지선다이다.


▲용성 1단


▲후소퇴


▲용성 1단


▶도락주

또, 이것을 응용하여 용성 1단 이후에 딜레이를 주어 다른 공격을 사용하는 척 하다가 곧장 2, 3단으로 연결하여 허를 찌르는 방법도 있다. 용성 중 오형권으로 전환하는 것 중에 가장 위협적인 것은 물론 용성 3단 ➡ 표형 전환이다. 용성 3단(→★◉ ◉ ◉) 이후에 ↑ or ↓ 레버 입력으로 표형으로 전환한다. 표형을 끊기 위해서는 짠손이나 짠발로 불리는 하단공격들을 사용할 수도 있지만 표형에서 전진할 때에는 하단 흘리기 판정이 있어서 이것도 여의치 않다. 회피 방법은 ↗◉ 등의 발동이 빠른 중단공격으로 걷어내는 것인데, 이것도 용성 3단을 가드한 뒤에나 가능하지 만약 용성 3번째 공격에 맞았다면 히트 경직시간에 의해 우선권은 완벽히 레이에게 있다. 이때에는 표수(표형 중 ◉)와 표쌍조 1단(표형 중 ◉)의 완·벽·한 이지선다 상황이다. 어떻게 가드하는가… 운에 맡길 수밖에. 후소퇴를 성공시킨 이후에도 패턴이 존재한다. 후소퇴(↙◉) 이후에 ↑ or ↓ 레버 입력으로 곧장 사형으로 전환하여, 사미(사형 중 ◉) ➡ 사무(사형 ◉ ◉ ◉ ◉ ◉)와 같은 콤보를 사용하거나 사돌연격(사형 중 ◉ ◉ ◉)의 콤보를 사용해도 된다. 이 경우에는 사돌연격의 마지막 공격에 약간의 딜레이를 주면 3히트 모두 성공시킬 수 있다.


▲후소퇴


▲사형


▲사돌연격


▶표형

「철권 3」에서는 사돌연격이 끝난 후 → 레버 입력으로 표형으로 전환하는 패턴도 있다. 상대가 사돌연격을 맞고 어느 방향으로든지 굴러 일어나려고 한다면 표쌍조 1단(표형 중 ◉)으로 잡아버리고, 그대로 누워있다면 표소퇴(표형 중 ◉)로 다운공격을 가할 수 있어 널리 애용되었다. TTT에서는 새롭게 생긴 후방 낙법으로 인해 약간의 노력으로 이 패턴은 피할 수 있는 것 같다.

고성능 던지기 기술 도락주(접근 ↗ ◉)에서도 패턴이 존재한다. 만약 상대가 어떤 방향으로든지 일어나려고 한다면 레이는 곧장 제자리에서 기상하며 ◉를 사용해 커다란 데미지의 추가타를 입힐 수 있다. 이 패턴은 TTT에서는 약간 성능이 다운되었다.

이것을 알아챈 상대가 그냥 잠시 누워있는 것을 택한다면 레이가 먼저 일어나면서 하단 기상공격 등으로 추가타를 먹일 수 있다. 도락주 ➡ 기상 ◉를 피하기 위해서는 상대가 레이의 방향으로 굴러 일어나면 되는데, 물론 이 경우에도 레이는 굴러오는 상대를 하단 기상공격 등으로 걷어내면 그만이다. 레이의 공중콤보는 특별한 것들도 물론 있지만(예를 들어 후소퇴(↙ ◉) ➡ 권참연각(◉ ◉ ◉ ◉처럼), 기본적으로는 ↗◉ 등의 기술로 띄운 후 ➡ 잽(◉) ➡ 용성중단각(→★◉ ◉ ◉ ◉ ◉)이며 나머지는 이것의 응용형이다. 공중콤보에도 패턴이 존재한다). 용성 3단까지만 공중에서 맞추고 레이가 자신의 좌측으로 횡이동해 표형으로 전환한다면(즉, 1P 자리라면 →★◉ ◉ ◉ ↑) 상대가 다운되어 가만히 있는 상태에서도 표수를 히트시킬 수 있다.


▲도락주


▲상대가 일어나날 것 같으면


▲일어나면서 LK




▲용성3단


▲자신의 좌측으로 표형 전환


▶다운된 상대라도 표수 히트!

상대가 이것을 피하려고 뒤로 구른다면 표쌍조 1단으로 잡으려고 시도해보고, 옆으로 구르는 낙법을 사용한 경우에는 표형으로 따라가 일어나는 상대에게 다시 표쌍조 1단(표형 중 ◉)과 표수(표형 중 ◉)의 이지선다를 걸 수 있다. 레이에게는 이런 식의 패턴이 무궁무진하다. 레이는 주로 뒤돈 자세에서 배신후소퇴(뒤돈 상태에서 ↓ ◉)를 사용하는데, 이는 우선 뒤로 도는 동작이 기본적으로 상대와의 거리를 벌려놓기 때문에 상대의 공격을 아슬아슬하게 피할 수 있고 배신후소퇴가 보통 후소퇴보다 리치가 길기 때문이다. 그밖에 버그성 기술로 ←←◉ ◉ ←←◉ ◉ ←←… 하는 식으로 선풍각을 뒤돌기로 캔슬하며 계속 빠른 속도로 뒤로 빠지는 레이용 백스텝이 있다.



백두산

태권도 히어로 화랑의 스승이자, 남코의 초대 한국인 캐릭터 중 하나로 「철권 2」 시절 많은 주목을 받았던 백두산이 TTT의 무대로 복귀했다. 기본적으로 화랑과 같이 플라밍고 자세 중의 이동이 자유로워졌으며 연타 계열의 기술들의 파워가 높다는 장점이 있다. 그러나 기술들 사이사이에 상단기술이 많기 때문에 자칫 화랑보다도 민망한 사태가 벌어질지도 모른다. 당연히 화랑과 상성관계에 있으므로 특별한 연출들을 볼 수 있다.

바뀐 점

일단 캐릭터 자체가 「철권 2」 시절의 캐릭터인 만큼 횡이동이 생겼다든지, 플라밍고가 자유자재로 돌아다닌다든지 하는 것들은 바뀐 점이라고 꼽지는 않겠다. 그 밖에 몇 가지 신기술이 추가되었는데 대부분이 피하고 공격하는 횡신능력을 갖고 있고 리치가 길면서도 파워가 높은 편이다. 연타 계열의 기술들 중에서 하단으로 끝나는 기술들에 상대가 주춤거리거나 가드가 흔들리는 연출들을 보면 뭔가 달라졌다는 느낌이 들기도 하는데…. 그러나 기본적으로 백두산을 사용하던 사람들이라면 큰 위화감 없이 TTT에서도 사용할 수 있을 것 같다(칭찬인지 욕인지…;)



▲어? 플라밍고가 막 움직이네?



▲백두산 曰: "자, 이런 게 태권도다!"

기술 설명

보틀 커트(← ●)

TTT에 들어와 백두산에게 새로 생긴 기술. 동작은 이름 그대로 "병목 깨기"이다. 상대방의 직선계열의 기술들을 회피하며 공격할 수 있는 능력을 가지고 있으나 아쉽게도 상단이다. 히트나 가드시 상대방과 동시에 움직일 수 있기 때문에 플라밍고와 같은 횡이동 기술들로 공격을 할 수 있다. 상대방의 우측으로 회피하며 사용했을 때 배후로 돌아가는 기능도 있다. 그러나 데미지는 눈물난다. 게다가, 역시 상단.

스텔스 니들(← ●)

역시 신기술. 태권도의 정권 찌르기이다. 보틀 커트와는 반대로 상대의 좌측으로 회피하며 사용했을 때 효과를 볼 수 있다. 가드시에는 역시 동시에 움직일 수 있으며 중단인데 파워도 괜찮다. 히트시에는 백두산에게 우선권이 높으므로 잡기나 타격기 등 이지선다로 들어갈 수 있다는 것이 좋다. 플라밍고와 섞어 사용하면 그 횡이동의 반경이 얼마나 넓은지를 짐작할 수 있다(상대방의 주위를 한바퀴 돈다). 그 대신 리치와 판정이 짧기 때문에 남발은 금물.

플래싱 할버드(●●)

신기술. 자세히 보면 화랑의 것과 동일하지만 훨씬 빠른 공중 이단차기이다. 상상의 판정에다가 쥐꼬리만한 데미지는 무척 열 불나지만 속도가 좋고 기술 사용 이후에 ← or → 레버 입력으로 곧장 플라밍고로 전환할 수 있다는 장점이 있다.



▲플래싱 할버드!



힐 액스(↙ ●)

말하자면 화랑의 체인 소 힐(오른발 자세에서 ● ●)의 두 번째 공격을 단타로 사용하는 내려차기. 리치는 화랑에 비해 짧지만 다운 공격으로 쓸만하다.

힐 랜스(← ●)

요상한 자세로 몸을 비틀어 뒤차기를 한다. 일단 중단이고 판정이 길기 때문에 상대의 공격을 중간중간에 끊어낼 수 있다. 그 밖에 너무 많은 것을 기대하지는 말자.

볼 브레이커(→ ●●)

백두산에게 생긴 새로운 잡기 기술로 화랑과의 팀을 짰을 때 멋진 추가타의 연출을 볼 수 있다. 사용 방법은 잡기 사용 후에 체인지 버튼을 누르는 것으로 끝. 스승과 제자의 눈물겨운 콤비를 감상하자.

플라밍고(← ●)

「철권 2」 시절의 플라밍고를 연상하면 안 된다. 일단 TTT의 특성상 횡이동의 자유도가 높아졌기 때문에 상당한 성능으로 파워업 한 백두산의 플라밍고. 화랑과 비교하자면 처음 자세를 잡을 때의 이동 반경이 상당히 넓다. 그 대신 미묘한 차이지만 화랑은 플라밍고 자세를 잡음과 동시에 횡이동으로 들어가지만, 백두산은 플라밍고를 자세를 잡은 뒤 횡이동으로 들어가는 데에 시간이 조금 걸린다. 그 외에 이동능력은 화랑과 동일하다고 보면 된다. 그 대신 화랑은 플라밍고 도중에 어떠한 경우에도 자유롭게 기술을 낼 수 있는 반면 백두산은 플라밍고 이동 동작이 끝나는 시점에서야 비로소 기술이 발동한다.

윙 블레이드(→★↓↘ ●)

화랑의 동일한 종류의 기술(→★↘ ●)을 본 사람들이라면 누구나

강화되었기를 바란 기술. 그러나 여전히 느리다. 백두산이 윙 블레이드 한번 쓸 때 화랑은 라이징 블레이드 두 번, 진이나 헤이는 풍신 스텝 5번은 썼을 것 같다.



▲윙 블레이드는…



▲여전히…

헌팅 호크(↗⁘ ⁘⁘)

화랑에게도 전승된 백두산의 기술. 똑같은 기술을 사용하는데도 백두산을 보면 「철권 2」의 거친 동작이 생각나고, 화랑을 보면 부드럽지만 절도있는 동작이 생각나는 것은 왜일까?







▲헌팅 호크

스네이크 블레이드(↓(or ↓) ⁘ ⁘ ⁘)

「철권 3」에서는 백두산을 흡수한 것으로 알려진 마지막 보스 오우거가 사용했던 기술이 이제서야 원주인이 돌아왔다. 하하하와 하하중의 간단한 이지선다를 제공하며 이런 저런 공중콤보의 마무리 기술로도 성능이 좋다.



▲오징어처럼 꿈틀거리고



▲뱀처럼 쏘아라!

대전 팁 및 콤보

「철권 2」시절의 기술로 「3」와 TTT의 캐릭터들을 상대하기에 난감할 수도 있지만 일단 노력은 해보자. 보통 잽으로 시작하는 기술들이(⁘ 혹은 ⁘ ⁘ 혹은 ⁘ ⁘ 원투펀치 등) 빠르고 리치가 길어서 공격해 들어가거나 견제기로 사용하기에 수월하다. 원투펀치 ➡ 버터플라이킥((⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘)의 첫 킥 공격에서부터 레버 조작으로 플라밍고로 캔슬해 들어갈 수 있으며(⁘ ⁘ ⁘ 이후 ← or →), 단타 공격으로 이름없는 발차기 ↘⁘ ⁘를 자주 쓸 만하다.



◀원투(오른 펀치 이후의 동작임)



▶캔슬 플라밍고

백두산의 커다란 특징 중 하나가 기술 중에 ⁘ 가 들어 간 것의 대부분이 플라밍고로 캔슬이 가능하다는 것인데 대전시 이러한 특징을 잘 이용할 수 있어야 하겠다. 다른 캐릭터들과는 틀리게 백두산의 오른 어퍼(↘⁘)는 상대를 무조건 띄우기 때문에 기술들의 중간중간에 섞어 사용하는 것도 좋은 방법이다. 「철권 2」 시절의 캐릭터답게 날아차기(→→→ ⁘)로 상대방의 가드를 붕괴시켜 놓은 뒤에 플래싱 할버드(⁘로 다시 한번 가드시키고 동시에 플라밍고 자세로 전환하여 공격을 퍼부어 주자.



▲날아차기



▲플래싱 할버드



▲플라밍고 전환

플라밍고 자세에서 나가는 기술들이 솔직히 나쁘다고 말할 수 밖에 없지만 그래도 플라밍고를 사용해야 하는 것이 백두산이다. 상대를 견제하기에 유용해 자주 사용될 기술 중 하나가 버터플라이 니들(⁘ ⁘ ⁘ ↓⁘)이다. 화랑이나 레이처럼 타이밍을 잡아 몰아붙이기 위해 거리를 버는 기술로 10단 콤보의 첫 4번의 공격인 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘가 쓸만하다. 거리를 벌리기 위해 도망가려는 상대방을 공격하기 위하여 윙 블레이드(→★↓↘ ⁘)나 해머 힐(→→⁘)을 사용하면 좋다. 해머 힐의 경우는 중단인데다가 횡이동을 잡기에도 좋고 다운공격 성능까지 있다. 또한, 맞은 상대는 반드시 다운되기 때문에 견제하고 도망가려는 상대방을 잡아주기에 좋다. 윙 블레이드를 맞혔다면 헌팅 호크(↗⁘ ⁘ ⁘)는 기본이고, 스타라이트 블레이드 1단(↗★⁘) ➡ 버터플라이 킥(⁘ ⁘ ⁘ ⁘)을 쓸 수도 있다. 「철권 2」 시절부터 존재했던 가드 불능 헌팅 호크. 일단 ↗⁘ ⁘까지만 입력하고 있다가 두 번째 킥이 상대방에 닿는 순간 마지막 ⁘)를 눌러주면 두 번째 킥에서부터 가드 불능이 되어서 세 번째 공격까지 맞는다. 상대를 어떻게든 가드 상태로 몰아붙인 후에 사용하자. 플라밍고를 사용하고 동작이 끝나는 순간에 → or ←를 입력하면서 어떤 기술이라도 입력하면 플라밍고가 캔슬이 되면서 그 기술이 나온다(→★↓↘

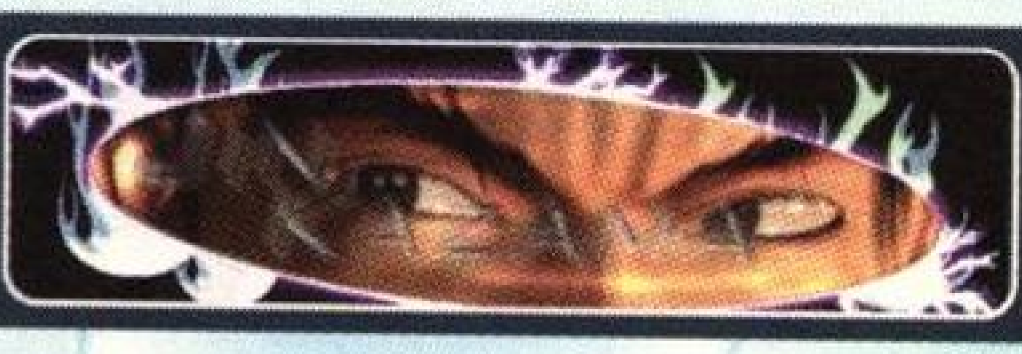
스텝은 예외). 예를 들어서 플라밍고 자세에서 뒤로 LP를 사용하면 플라밍고 자세가 완전히 캔슬되며 정권 지르기 스텝스 니들이 나가는 것을 볼 수 있다. 그 외에 하단 공격으로도 바로 플라밍고를 캔슬할 수 있는데, 역시 플라밍고 동작이 끝날 때 ← or →을 입력해주고 곧장 아래를 입력하면서 기술 입력을 하면 된다. 대각선 입력이 필요한 기술들도 마찬가지 요령으로 플라밍고를 캔슬하여 사용할 수 있다. 물론 잡기로도 캔슬이 가능하기 때문에 플라밍고로 요리조리 피하다가 잡아주는 것도 쓸만하다. 플라밍고 캔슬의 응용으로 원투 ➡ 버터플라이킥에 플라밍고 캔슬을 걸고 다시 원투부터 시작하면 무한 펀치와도 같은 느낌이 드는 공격도 사용할 수 있다 (LP RP LK → LP RP LK → LP RP LK … 이런 요령으로).


▲패링!


▲어퍼컷(↘RP). 흘린 후에 공격할 수 있는 보기 드문 기술이다.

플라밍고를 사용할 때에는 언제나 백두산이 먼저 움직이거나 적어도 같이 움직일 수 있는 우선권을 벌 수 있는 기술들을 사용하는 것이 중요하다. 이때는 어떻게든 상대방에게 붙어서 왼 어퍼(↘LP)를 히트시키든지 가드시키든지 하여 바로 플라밍고로 전환하여 상대의 배후를 노리는 기본적인 전술이 있고, 상대의 기술들을 방어하고 있다가 상대와 동시에 움직일 수 있는 기술을 방어하거나 상대가 약간의 딜레이가 있는 기술들을 방어했을 때 플라밍고 자세를 취하여 상대의 측면을 공격하는 방법도 있다. 덤으로, 백두산 전용 상중단 펀치 흘리기(←LP+RP)를 사용하여 플라밍고 자세를 잡을 수도 있다. 이 플라밍고를 페인트로 사용하여 잡기를 사용하거나 다른 기술들로 다시 상대를 밀어붙일 수도 있다. 상중단 펀치 흘리기가 성공한 이후에는 오른 어퍼(↘RP)로 상대를 띄워 콤보를 먹일 수도 있다. 이 중 상당한 데미지를 보장하는 콤보 하나가 버터플라이 킥 1단 캔슬 플라밍고 ➡ 캔슬 원투펀치 ➡ 버터플라이 킥 3단 캔슬 ➡ 플라밍고 캔슬 ➡ 스네이크 블레이드이다(즉, 커맨드로는 LK → LP RP LK → ↓ LK LK LK).

다운 공격 후의 콤보들도 존재하는데, 기본기 LK를 히트시킨 다음에 스네이크 블레이드(↓LK LK LK)를 사용할 수 있고 반대로 백두산이 엎어져 있을 때 LK를 사용한 뒤 백 러시 니들(↓RK LK RK ↓RK)을 사용할 수 있다.



카자마 진

「철권 3」때부터 카즈야를 대신하여 주인공의 자리를 차지해온 진. TTT에서는 엄마, 아빠가 모두 출현하고 있어 사이 좋은 가족 학살 드라마를 연출할 수 있다. 언제나 평균 이상의 성능을 유지하는 톱 클래스의 캐릭터임은 분명하지만 초보자에게는 접하기가 힘든 고난이도의 테크닉이나 연습이 요구되는 경우도 있어 모두에게 친숙한 캐릭터는 아니다. 샤오유와는 무슨 관계인지 모르겠지만 샤오유와 팀을 짠 경우에는 진에게 특정 잡기 기술이 나와 박치기 후속타를 해주는 친절함을 보인다. 왜일까? 진과 헤이하치, 진과 준 사이에 특별한 연출이 나온다는 것은 누구나 예상했던 일이겠지?

바뀐 점

추가된 신기술들이 하나같이 쓸만한것 뿐이다. 신기술이 빈약하거나 순전히 쇼맨십용의 것들만 추가된 캐릭터들과 비교해 볼 때 진을 싫어하는 사람이라면 더 싫어할 이유만 늘어난 셈이다. 그러나 특출나게 성능이 향상된 부분은 존재하지 않는다. 다만, 시스템상 모두에게 추가된 기본 하단 올리기가 진에게도 존재한다는 것이 좋아진 점이라고나 할까? 공참각(→→→LK)을 가드시켰을 때 동발(→→RP)과 초풍신(→★↓↘+RP)이 들어가지 않게 바뀌었고 다른 캐릭터들의 하단기들이 다운된 것과 마찬가지로 나락도 카운터나 클린 히트의 조건을 만족시키지 않는다면 맞아도 쓰러지지 않는다.


▲나락쓸기 노멀 히트


▲쓰러지지 않는다



▲"엄마는 미혼모였다"(왼쪽의 여성) …


▲… 할아버지는 부자였지만 인격파탄자…


▶… "아버지도 집을 나갔다. 나는 결손가정에서 자랐다"

아쉽게도 풍신 스텝을 느리게 사용했을 때 나가던 딜레이가 없는 나락쓸기(→★↓↘ ⁘)가 가드 동작이 생기면서 없어졌으며, 기상 어퍼인 추돌(일어서며 ⁘)이 약화되었다. 예전에는 카운터 히트나 노멀 히트에 상관없이 뜨는 높이가 비교적 일정했던 것에 반해, 이제는 노멀 히트시에는 뇌신권을 집어넣기가 굉장히 까다로워졌다. 대신 카운터 시스템의 강화에 따라 초풍신을 카운터로 때리면 예전보다 더 높이 뜬다.


▲세칭 '기뇌풍'은…


▲조금 까다로워졌다

기술 설명

어퍼컷(↘⁘)

노멀 히트시 뒤로 밀려나지 않고 무거운 캐릭터에게 히트했을 때처럼 상대의 몸이 살짝 위로 들려 올려진다. 카운터 히트시엔 예전과 같지만 노멀 히트시에는 아무런 추격타도 없다.

풍신권(→★↓↘⁘)

초풍신을 사용하기 위해서는 대각선 입력과 동시에 ⁘를 눌러주면 된다. 그러나 말처럼 쉽지 않아 진의 고수가 되기 위해서는 수행, 오직 피나는 수행뿐이다. 풍신권은 철권의 가장 대표적인 띄우기 기술이라 할 수 있을 정도로 위력적인 기술인 만큼 잘 활용하자. 풍신권의 카운터 히트시 보통 때라면 상대를 멀리 날려보내지만 히트 후 바로 체인지를 하면 날려보내지 않고 바로 위로 띄운다.


▲보통의 풍신권


▲초풍신!

섬광열권(⁘ ⁘ ⁘)

역시 많은 사람들이 섬광열권이 약화되기를 바랐으나 카운터 히트시의 성능과 3번째 공격 딜레이 가능 등 여전히 강력하다. ⁘ ⁘ 부분이 무척 빠르기 때문에 근거리 견제용으로 훌륭한 기술이다.

나락쓸기(→★↓↘⁘)

유일하게 진이 "약해졌다"고 할만한 이유가 되는 기술. 클린 히트가 아니면 쓰러지지 않고 주저앉으면서 두 번째 나오는 중단차기를 피해버리며 오히려 반격을 넣는 말도 안돼는 사태가 발생할 수 있다. 앞서 설명한 것처럼 딜레이가 없다시피 한 긴 나락쓸기는 이제 사실상 사라진 것과 마찬가지이다.

마신권(←→ ⁘)

모션·데미지·성능면에서는 변한 점이 없지만 카운터 히트시 스턴 상태가 풀린다는 점이 못내 아쉽다. 후속 공격인 나찰문을 더욱 잘 사용하는 수밖에….

통발(→→⁘)

가드시 상대가 별로 밀려나지 않는다. 거리를 벌기 위한 진의 대표적인 기술이 바로 통발이었는데 이제는 그런 용도로 사용할 수 없다.


▲가드해도


▲이 정도밖에…

파화타(←⁘ ↘)

어느 방향이든 상대방의 횡이동을 거의 완벽하게 봉쇄하는 공격용 기술이다. 첫 공격으로 횡이동을 봉인한 다음 풍신 스텝으로 접근해 들어가 나락이나 잡기 등을 사용하는 것이 좋을 것 같다. 대각선 레버 입력 후에 ⁘로 뇌신권, ⁘로 풍신권, ⁘ ⁘로 나락쓸기가 나오지만 여기에서 웨이브 스텝을 쓴다든지 하는 것은 꿈도 꾸지 않는 것이 좋다.


▲손으로 공격하고


▲풍신 스텝


▲물론 나락쓸기 등을 사용할 수도 있다

귀종루(← ⁘)

진의 신기술 중 나왔으면 안되었을 기술. 중단 판정에 데미지 높고, 카운터 히트시 콤보까지 들어간다. 공중콤보 중에서도 아주 위험하게 사용 가능한 기술이다.


▲신기술! 귀종루!

강할 ➡ 술강(→ ⁘ ⁘)

「3」에도 있던 두 기술들을 단순히 조합해 놓은 기술. 딜레이를 주는 것이 가능하지만 왜 딜레이를 주어야 하는지 아무런 존재의 이유를 찾을 수 없다.

해골치기(↗ ⁘)

진에게 새로 생긴 기술 중에서 가장 박력있는 기술이다. 기술 히트




▲신기술! 해골치기!

시 노멀과 카운터에 상관없이 무조건 상대방을 날려보낸다.

선축(접근해서 ●)

「3」에 비해 모션이 미묘하게 변화된 기술. 덕분에 던진 후 ↘● ● 발끝치 떨어뜨리기를 사용할 수 없게 되었다.


▲던지기 사용 후에


▲↘RK가 들어가지 않는다

대전 팁 및 콤보

일단 예전과 똑같은 방식으로 첫 번째 잽을 카운터로 히트했을 경우에 섬광열권(● ● ●)은 끝까지 다 들어간다. ● 연타로 상대를 계속 압박해 나가는 패턴도 여전히 존재한다. 진의 기본적인 전술은 예전과 거의 동일하지만 대신 「철권 3」 시절에는 문제가 없던 나락쓸기 같은 기술들이 약화되어 플레이 방식에 약간의 변화가 필요할 것 같다. 풍신 스텝에서 파생되던 기상 어퍼, 나락쓸기, 잡기류 등의 이지선다를 넣는 것에 심각한 문제가 생겼기 때문에 풍신 스텝 중 기상 어퍼, 나락쓸기를 비교적 자제하고 귀종루(←●)의 활용법을 찾는 것이 좋을 것이다. 예전처럼 상대를 풍신 스텝으로 몰아붙이면서 게임의 흐름을 이끌어 나갔던 진의 공격패턴은 다를 바 없지만 파워가 다운된 문제를 해결하기 위해 중간중간에 잡기를 상당히 많이 넣어줘야 될 것 같다. 예전에 자주 사용하던 견제기술인 오른 어퍼(↘●)는 이제 사용할 수 없게 되었다. 그 이유는 앞서 설명했던 바와 같이 카운터로 히트시키지 않는 한 공중에 뜨기는커녕 뒤로 물러나지도 않는다.


▲오른 어퍼 노멀 히트


▲움찔할 뿐…

상대방의 횡이동을 잡던 진의 나찰문(←→● ● ●)과 귀신 목떨구기(→ ●) 등은 여전히 쓸 만하다. 단, 나찰문은 횡이동하는 상대를 잡는 호밍성능이 많이 떨어져서 나찰문의 세 번째 공격이 빗나가는 경우가 많다. 귀신 목떨구기는 시계 반대방향으로 횡이동하던 상대를 완전히 제압하는 기술이었으나 이제는 간혹 실패하곤 한다. 따라서 상대의 횡이동을 잡을 때는 파화타(←●↘)를 주로 사용하는 것이 좋을 것 같다. 파화타로 상대의 우측 횡이동을 잡았을 경우에는 풍신 스텝으로 캔슬하지 말고 상대의 등쪽으로 횡이동을 한번 해준 다음 나찰문 2단으로 공격하는 것을 추천한다. 상대가 좌측으로 횡이동을 할 때에 파화타로 잡았다면 진의 5단을 사용하는 것이 좋다(←● ● ● ● ●). 신기술 귀종루(←●)를 가드시켰을 경우 이지선다가 가능한데, 이때는 잡기와 중단공격을 사용하는 것이 좋다. 역시 예전과 다름없이 백대시하는 상대방을 초풍신으로 걷어올리는 것이 좋다. 초풍신으로 띄운 경우에는 나찰문·이를 사용하여 최대한 높이 띄운 뒤 귀종루를 사용하면 꽤 쓸만한 콤보가 된다(→★↓↘ ● ➡ ←→● ● ↘● ➡ ← ●).


▲초풍신!


▲나


▲문·이


▲찰


▲귀종루!

초박치기로 상대를 잡았을 때(→ ●), 예전에는 상대가 시계방향으로 낙법을 한 경우에는 오른 어퍼로 캐치를 했었는데 오른 어퍼의 퇴보로 귀종루를 대신 사용하는 것이 좋다. 횡이동 중 나가던 귀살은 여전히 건재하며 역시 상대방의 횡이동을 잡는데 쓸만한 공격이다. 초풍신으로 밀어붙이기는 진의 고수들이 많이 사용하는 패턴 중 하나로, 일단 초풍신으로 상대를 한번 가드시킨 후 경직되어 있는 상대를 다시 대시 초풍신으로 걷어올리자. 단, 초풍신이 이전보다 횡이동으로 피하기 쉬워졌기 때문에 보다 신중히 사용해야 할 필요가 있다. 귀종루 카운터 ➡ 나찰문·일 ➡ 강할 ➡ 슬강(← ● ➡ ←→● ● ● ➡→● ●)으로 50% 이상의 데미지를 날려보내는 콤보가 가능하다. 그 밖에 덩치가 커다란 애들한테는 귀종루 카운터 ➡ 5단이 모두 들어간다(←● ←● ● ● ● ●).


▶귀종루 카운터


▲일


▲나찰문


▲강할


▲슬강



미시마 헤이하치

손자인 진과는 또 다른 매력을 지니고 있는 올드 타이머 헤이하치는 TTT에도 변함없이 등장하였다. 노익장을 과시하는 듯, 그 나이에 새로운 기술까지 익혔다는 것이 놀라울 따름이다. 기본적으로 강력한 캐릭터로 손자인 진이 테크니컬 파이터라는 모습이 강하다면 헤이하치는 기본적으로 베이스가 같은 기술들을 사용하는 데도 파워 파이터라는 모습이 강하다. 「철권 3」에 비해서 크게 변한 점은 없으므로 기존의 방식대로 싸워나가는 것만으로도 충분할 것이다.

바뀐 점 밸런스를 고려한 이유에서인지 헤이하치의 풍신권(→★↓↘◎)이 중단 판정에서 특수중단 판정으로 바뀌었다. 풍신권을 앉아서 가드하는 경우 강제로 서서 가드하게 만드는 것 뿐으로 데미지를 줄 수 없다. 그 대신 진과 같은 요령으로 사용할 수 있는 초풍신이 생겼다. 풍신권이라는 기술 자체가 이지선다를 노리기보다는 빠른 속도로 딜레이를 걸어 내거나, 도망가는 적을 추격하거나, 카운터를 노리는데 사용되기 때문에 초풍신의 존재로 인하여 오히려 좋아진 것은 아닌가 하는 생각이 든다(물론, 이제는 헤이하치의 공격은 무조건 앉아서 방어하면 된다는 것이 문제로 떠오르지만). 나락쓸기는 진과 동일한 방식으로 약화되었다. 즉, 클린 히트, 카운터의 조건을 만족시켜야 한다. 나락쓸기를 연속으로 사용하는 경우에는 중도에 한번만 막히면 가드 동작이 생겼기 때문에 나락쓸기의 기술들이 발동하지 않는다. 그 밖에 나락쓸기 ➡ 귀신권(→★↓↘◎◎◎★◎)이 없어졌다.

기술 설명

기와깨기(앉으면서 ◎)

역시 폴의 기와깨기와 비슷한 용도로 이용된다. 물론 기와깨기 ➡ 붕권도 똑같다. 그러나 섬광열권의 견제 효과가 워낙 뛰어나서 헤이하치의 초보자가 아닌 이상 큰 대접을 받지 못한다.



▲기와깨기

귀곡강장파·비(◎ ◎ ◎ ◎ ↑ or ↓)

귀곡강장파를 사용하는 중에 레버 입력으로 캔슬 횡이동을 한다. 이런 종류의 기술들은 표준적인 활용 방법으로 사용할 수 있다(횡이동 후 잡기 or 견제 이지선다). 약간의 트릭을 사용할 수도 있는데 횡이동 부분에 다시 ◎를 입력해 강장파를 (또) 사용할 수 있다.

관음쇄(일어서며 ◎)

기상 어퍼가 없어지고 이 관음쇄가 생겼다. 강력한 중단 판정인데다가 헤이하치가 자신의 왼쪽으로 이동하며 공격하기 때문에 묘하게도 이런저런 공격들을 다 피하면서 공격한다. 진에게 귀종루(←◎)가 있다면 헤이하치에게는 관음쇄가 있다.

섬광열권(◎ ◎ ◎)

역시 진과 마찬가지로 헤이하치에게도 유용한 견제기술이자 압박적인 공격패턴을 선사해준 기술. 상상중의 판정에, ◎ ◎의 짜증날 정도로 강력한 판정이 존재하며 카운터 히트시 마지막 공격까지 반드시 히트한다. 또한 첫 공격의 카운터 여부를 보고 판단한 이후에 ◎를 입력해도 될 정도로 딜레이 입력 시간이 길다.



▲이것이 바로 관음쇄! 멋지다!

뇌신권(→★↓↘◎)

발동시 무지무지 낮은 자세로 나오기 때문에(하단 손을 피할 정도로 낮은 자세) 한방을 노린 역습용으로 사용할 수 있는 기술. 그러나 막힌 이후에 당하게 될 역습에 대해서는 책임질 수 없다.

무쌍연권(↘ ◎ ◎)

첫공격이 어떻게서든 히트되면 무조건 두 번째 공격도 들어가는 기술. 간단한 커맨드에 좋은 성능을 가져서 초보자들이 남발하는 기술로 잘 알려져 있다. 그러나 적절하게 활용하면 무척 좋은 기술이다.

나락쓸기(→★↓↘◎)

◎를 세번 입력하여 세번까지 연속으로 나락쓸기를 사용할 수 있으며 중간에 언제든지 ◎로 뇌신권을, 레버 중립 ◎ ◎로 올려차기 ➡ 발꿈치 가르기를 사용할 수 있는 훌륭한 기술. 그러나 첫 공격에 다운시키지 못한다면 중간에 나락이 막힐 가능성이 높고 만약 막혔다면 큰일날 각오를 해야 한다. 단, 빠른 나락쓸기는 카운터, 클린 히트 여부와 관계없이 언제나 상대를 쓰러뜨리기 때문에 고수들에게 있어서 나락의 약화는 크게 걱정할 정도는 아닐지도….

붕권(↓↘→◎)

나이를 먹은 탓일까? 폴의 붕권보다 노멀 히트시에 데미지가 3이 떨리고, 클린 히트시에는 데미지 4가 떨린다. 실제로 맞아보면 3 이든 4 이든 간에 아프기는 마찬가지이지만…. 붕권도 좋은 기술이지만 풍신권이 워낙 좋은 기술이라서 이제까지는 찬밥 신세를 면하지 못했지만, 풍신권이 특중판정이 된 이상 풍신 ➡ 나락쓸기 이지선다를 쓸 상황에서 나락쓸기 ➡ 붕권의 이지선다가 그 역할을 대신 할지도 모르겠다.

귀신권(→◎)

매우 낮은 자세에서 올려 때리기 때문에 상대의 공격을 예상한다면

카운터를 넣기에 적절한 기술이다. 이 특성을 이용하여 중거리 정도에서의(느리지만) 견제기로 사용할 수도 있으며, 히트한 후 체인지도 가능하기 때문에 태그 콤비네이션 개시기로도 적절하다.


▲"책상다리 탐"

영족(←←★⁘)

항간에 "아버지의 고뇌"라는 이름으로 알려진 순수 도망용 기술(이렇게 밖에 볼 수 없다). 자주 사용하다간 정말로 고뇌에 찬 상황에 처할 수도 있으니 봉인하자.

일철(귀와 중에 상대의 오른 발에 카운터로 히트할 경우 발동)

헤이하치가 가지고 있는 독특한 반격기. 특별한 용도도 없고 사용하기도 힘든 눈요기 기술이지만 그래도 성공할 수 있다면 마음 하나는 뿌듯하다(더구나 상대방에겐 정신 데미지까지…!)


▲요즘 젊은이들은… 쯧쯧


▲너도 한번 채여 봐. 아픈지 안 아픈지!


▲감히 노인을 발로 차?

불단깨기(←⁘)

부처님을 미워하나? 기와를 깨는 것도 모자라 이제는 불단도 깬다. 특별한 용도를 발견하기는 힘들지만 상대의 공격 중간중간에 사용하여 그것을 끊어버리는데 사용되지 않을까 싶다. 의외로 빠르고 판정이 좋으며 기본적으로 멋있다.


▶불단깨기! 이것도 멋있다!

다문살 · 일(→⁘ ←⁘ ⁘)

"쨉 · 꽝 · 뇌"로 알려져 있는 기술. 한번의 '쨉' 뒤에 회전하며 주먹을 '꽝'하고 처내고 마무리로 뇌신권을 사용한다고 해서 칭해진 기술. 지상에서의 공방에서는 2단까지만 사용하는 방법이 주로 사용되었는데, '꽝' 부분이 상대에게 주는 가드 딜레이가 커서 '쨉 꽝'의 반복만으로 플레이를 이어가는 더티 플레이도 유행했었다. 공중콤보용으로 가장 많이 사용되는 것이 바로 다문살 · 일이다.


▲쨉


▲꽝


▲뇌

풍신권(→★↓↘⁘)

풍신권은 아마도 헤이하치가 지니고 있는 기술 중에서 가장 중요한 기술일 것이다. 따라서 사용법을 반드시 마스터해야 한다. 진과 같은 요령으로 풍신 커맨드 입력시 레버의 마지막 입력인 ↘과 ⁘를 동시에 입력해야 나간다. 초풍신에 실패하고 자꾸 풍신이 나가는 사람들은 대부분 버튼 입력을 늦게 하는 것이니 참고하도록.


▲여전한 풍신권! 특중이면 어때?

대전 팁 및 콤보

진과 마찬가지로 원거리에서 연속적인 풍신 대시로 접근해 들어가는 것은 고수들이 즐겨 사용하는 공격법이다. →★↓↘ 입력으로 나오는 풍신스텝이 → or ←입력으로 캔슬되는 것을 이용하여, →★↓↘→→★↓↘→→★↓↘→→★↓↘… 하는 식으로 연속입력을 통해 위아래로 끄덕끄덕 거리면서 고속으로 전진하는 것이 가능한데 세간에서는 이것을 "웨이브 스텝", 혹은 "딸딸이 대시"라고도 부른다. 스텝 도중에 나락쓸기가 나올지, 뇌신권이 나올지, 아니면 풍신권이 나올지 예측할 수 없는 데다가 도망치려고 해도 전진속도가 굉장히 빨라 공격권에서 결코 벗어날 수 없으며, 접근하여 공격을 하지 않고 오히려 잡기를 사용하는 식의 공격방법도 있기 때문에 비풍신류 캐릭터들에게는 공포의 대상이다. 진도 같은 방식으로 이러한 스텝을 사용하는 것이 가능하고, 나올 것이 확실한 카즈야도 분명 이러한 풍신대시가 가능할 테니 앞으로 미시마 가문을 마스터하고 싶은 사람은 확실히 이 이동방법을 익혀야겠다. 풍신류의 장점은 복잡한 이지선다의 패턴이라기 보다는 상대를 밀어붙여 실수를 유발시킨 뒤에 그 딜레이를 걷어내 버리는 공격적인 플레이가 가능하다는 것이다. 헤이하치에게도 이제는 초풍신(→★↓↘+⁘)이 생긴 이상 딜레이를 걷어내기는 더욱 수월해졌다. 사실, 풍신류 캐릭터들에게 이렇다할 대전 팁을 말하기 어려운 점은 그들의 능력을 제대로 활용하는 고수들의 경우 대전은 두뇌싸움으로 흘러가고 생각할 틈도 없이 원초적이고 감각적인 차원에서 공격이 들어가기 때문이다. 레이나 로우와 같은 캐릭터들의 인기 비결이 이지선다의 묘미에 있다면, 진과 헤이하치는 그 박력있는 강력함에 있다고 할 수 있다. 물론, 견제용으로 섬광열권(⁘ ⁘ ⁘)을 적절히 사용한다든지, 횡이동 ➡ 나락을 마스터한다든지의 기본적인 전술의 패턴은 있다. 신기술 중에 가장 주목할만한 것이 관음쇄(일어서며 ⁘)로, 관심이 있는 사람들은 이 기술이 근접거리에서 도대체 얼마나 많은 기술을 '씹어' 버리면서 카운터공격을 하는지 직접 실험해보자. 웬만큼 연속공격이 빠르다고 해도 찬손(↓⁘) ➡ 관음쇄(일어서며 ⁘) 콤비로 거의 대부분을 파해할 수 있다. 더구나 관음쇄 카운터인 경우 상대를 스턴시킬 수 있는데, 여기에서 나락쓸기 2단 ➡ 뇌신권 ➡ 기와깨기의 연속기까지 집어넣을 수 있다. 옛 기술들 중 헤이하치의 기본기인 오른발차기(⁘)에 변화가 생겼는데 놀랍게도 카운터시 순간적으로 상대를 스턴시킨다. 여기에서 풍신권으로 띄우는 것은 일단 기본이다. 풍신권으로 띄

됐다면 풍신권(→★↓↘88) ➡ 뇌신권(→★↓↘88)에서부터 풍신권(→★↓↘88) ➡ 잽(88) ➡ 다문살·일(→88 ←88 88), 풍신권(→★↓↘88) ➡ 잽(88) ➡ 나락쓸기 ➡ 뇌신권(→★↓↘88 88 ★88) 등등의 콤보가 다 들어가므로 취향에 맞게 사용하자. 직접 가르친 제자이자 손자인 진과(당연하게도) 상성관계에 있다. 초박치기(→➡88) 이후에 체인지 버튼을 눌러서 할아버지와 손자의 박치기 2연타를 먹여주자.



건잭 (GUNJACK)

한방의 파워와 긴 리치를 이용한 단발공격을 주로 한 건잭. 철권 시리즈 중 잭 종류(잭, 잭 2, P잭)는 언제나 엄청난 덩치 덕에 샌드백 역할을 하는 캐릭터였는데 이번엔 과연 강자가 될 수 있을까?

변경점

덩치가 많이 작아졌다. 겉보기엔 똑같아 보이지만 누워있을 때 맞던 여러 기술들이 안 맞도록 변경되었다(아예 안 맞는 것은 아니다). 또한 횡이동 속도가 많이 향상되어 상대의 공격적인 파이팅에 밀릴 수밖에 없었던 단점을 많이 보완하였다. 또한 상대의 대부분의 띄우기 기술에 잘 뜨지 않고 뜨더라도 낮게 떠 위력적인 공중콤보를 맞는 기회가 많이 줄어들었다.



◀역시 쉿덩어리라 뜨지 않는다

그러나 다운된 상대에게 무조건 히트하던 해머펀치가 약화되어 건잭을 제외한 캐릭터는 다운되어 있어도 맞지 않게 변하였다.



▶맞으란 말이다!!!

기술 설명

해머펀치(88)

다운된 상대를 공격할 때 쓰인다. 그냥 누워있는 상대에겐 맞지 않으나 조금이라도 움직이는 상대에게는 여전히 히트하므로 활용도가 완전히 없어진 것은 아니다. 다운되어 일어나지 않는 상대에게 접근하여 일어나려 움직이면 해머펀치를 쓰고, 그렇지 않으면 히프프레스(↗88)로 공격하자.

시저스 메가톤 (➡(or →)(88) ↘88), 시저스 멜트다운(➡(or →) 88 88)

보통은 1타까지만 사용하고 후속타를 노리는 것이 좋다. 근거리에서는 상대의 횡이동을 저지하는 능력도 있다. 단, 시저스 메가톤과 시저스 멜트다운의 이지선다는 속도가 느려 눈으로 구분이 가능하여 큰 쓸모가 없으므로 빈틈이 없고 방어되어도 상대를 크게 밀어내는 시저스 메가톤으로 견제하는 것이 기본 패턴이다. 시저스 멜트다운이 방어되었을 경우에는 상당한 경직이 있으므로 주의하자. 시저스 1타를 맞춘 후 해머펀치를 즉시 사용하면 훌륭한 후속타가 된다.

바이올런스 어퍼(일어서며 88)



하단 견제기술로부터의 연계로 사용하면 좋다. 기술의 속도는 빠른 편. 띄운 후에는 공중콤보가 빈약한 건잭으로 콤보를 넣는 것보다 체인지하여 다른 캐릭터로 공중콤보를 넣는 것을 추천한다.

브라보 너클(↓88)

상대의 상단공격을 회피한 후 띄운다. 상대의 공격에 맞추어 띄운 후 공중콤보를 노리는 것이 기본. 체인지도 가능하지만 체인지 후 나오는 속도가 느려서 체인지콤보는 조금 힘들다. 그러나 브라이언과 팀을 이루었을 때에는 그레이트 체인지콤보가 가능하다. 파워는 상당히 강력하고 방어되었을 때에도 경직이 적어 안심해도 좋다.



메가톤 스위프(←↙↓↘88)



리치가 긴 강력한 하단기술로 위력적이다. 단, 발동이 느리다는 것이 좀 아쉽다. 다운된 상대를 맞출 수 있으므로 다운기로 쓰는 것을 권한다.

익스플로더(←↙↓↘→↘88)

상대를 엄청난 높이로 띄우는 기술로 다운공격도 가능하다. 상대의 엄청난 경직이 보일 때나 메가톤 스위프와의 이지선다로 쓸 수 있는 기술인데, 체인지콤보를 노리고 쓰는 것이 좋을 것이다.



▲일단은 띄우고



▲역시 공중콤보의 왕자는 진?

오른손 어퍼(↘⁘)

견제용 기술로 주로 사용되는 오른손 어퍼는 경직이 적고 발동도 빠르다. 맞은 상대는 반드시 뜨게 되지만 위력적인 공중콤보는 기대하기가 힘들다. 또한 높이 띄우지 못해 체인지콤보로도 불가능하다.

라이트닝 핸드(↘ ⁘)

빠른 하단기술로 전작에서 오른손 어퍼와 함께 이지선다의 주요 패턴이었으나 TTT에서는 후속타로 들어가던 메가톤 스트라이크(앉은 상태에서 ⁘ ⁘)가 들어가지 않게 되어 큰 위력을 기대하기 힘들게 되었다. 단, 메가톤 스트라이크 대신 오른발 올려차기(일어서며 ⁘) 후 해머펀치(⁘)가 연속기로 들어간다. 이후에는 메가톤 스위프와 익스플로더의 이지선다로 일어나려는 상대를 공략할 수 있다.


▲아래가 비었어!




▲마무리

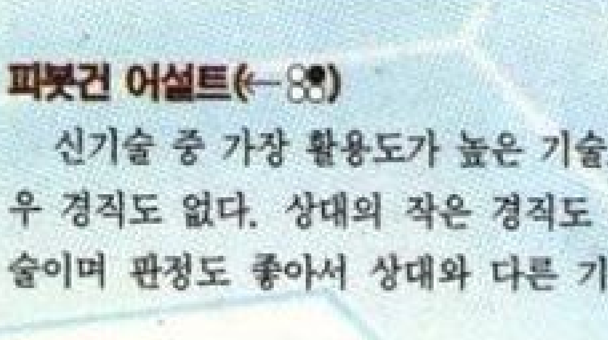

▲찍어주고

캐터펄트스로우 플러스(접근해서 ↘ ↘ ⁘)

후속타를 넣을 수 있어 위력적인 잡기이다. 후속타로는 브라보 너클(↓⁘)이 가장 위력적인데, 땅에 떨어지면서 데미지를 입고 게다가 브라보 너클에 머리를 연거푸 맞게 되어 잡기의 위력 + 브라보 너클의 위력이 더해져 막강한 콤보가 된다. 캐터펄트 스로우(접근해서 ↘ ⁘와 비교하자면 건잭의 기술 후 경직이 빨리 풀려 후속타를 넣기 쉽다.

피봇건(←⁘)

마치 총을 쏘는 듯한 모션으로서, 「철권 3」에서의 건잭의 등장 포즈 중 하나가 기술이 되었다. 그러나 정말 총을 쏘는 것은 아니고 못(피봇)을 쏜다. 1번째 공격을 맞으면 모두 맞으며 상당히 위력적이다. 단, 모두 상단기술인 데다가 리치도 짧아 남용하다가는 죽음을 부른다.


◀과연 뭘 쏘고 있는 것일까?

피봇건 어설트(←⁘)

신기술 중 가장 활용도가 높은 기술. 리치도 있고 방어되었을 경우 경직도 없다. 상대의 작은 경직도 노려서 쓰러뜨릴 수 있는 기술이며 판정도 좋아서 상대와 다른 기술로 맞붙었을 때 자주 이긴다. 맞춘 상대를 멀리 밀어내므로 위험할 때 사용하고 체인지하는 것도 좋은 전법이다.


▶역시 건(GUN)잭

피봇건 스나이프(횡이동 중 ⁘)

상단기술이므로 그냥 쓰면 상당히 위험부담이 크다. 다른 캐릭터에 비해 횡이동 능력이 떨어지는 건잭이므로 활용도는 미지수. 기술 발동속도는 무척 빠르다.


▶덩치에 어울리지 않게 빠르다

건 봄(상대가 앉아있을 때 접근해서 ↓ ⁘ or ↓ ⁘)

새로 추가된 하단잡기 기술. 보통은 상대를 위력적인 하단기술로 앉히고 방어하게 한 다음 앉아 잡기를 시도해야 하나 위력적인 하단기술이 없는 건잭에게는 그다지 유용하지는 않다. 다운된 상대와의 공방에서 사용하는 정도이다.


▲앉아있어도 잡는다

대전 팁 및 콤보

리치가 긴 ⁘와 스트레이트 엘보(⁘ ⁘))로 견제하면서 파워 시저스(➡(or → or →→) ⁘)에서 파생된 시저스 메가톤 (➡(or →) ⁘ ↘⁘), 시저스 멜트다운(➡(or →) ⁘ ⁘)을 이용해 이지선다를 걸거나 신기술 피봇건 어설트(←⁘)로 공격하는 것이 기본 패턴이다. 오른 어퍼(↘⁘)로 띄우는 것도 좋으나 띄운 후 위력적인 공중콤보가 없는 건잭에게는 띄우고도 아쉬울 뿐이다. 그냥 ⁘ ➡ ⁘ ➡ 파워 시저스 정도로 만족하자. 근거리에서의 혼전에서는 리치가 긴 피봇건 어설트가 상당한 위력을 발휘한다. 역시 리치가 긴 앉아서 ⁘로 견제하며 체르노(앉아서 ⁘)나 멜트다운(앉은 상태에서 ↘⁘)과 바이올런스 어퍼(일어서며 ⁘)의 이지선다를 노리는 것도 좋다. 바이올런스 어퍼 히트시에는 상대가 상당히 높이 뜨므로 체인지콤보를 노리기 좋다. 멜트다운이 히트되면 바로 체르노나 멜트다운으로 추격타가 가능하므로 상대의 하단을 노리는 공격도 유용하다. 파워 시저스(➡(or → or →→) ⁘)나 시저스 메가톤

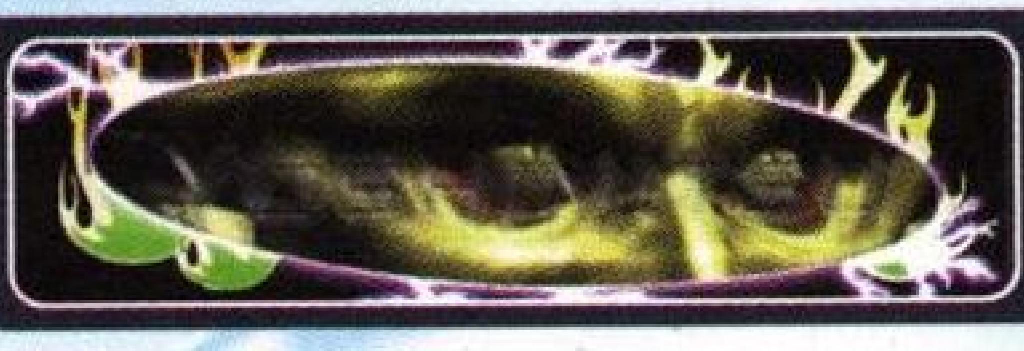

▲파워시저스


▲해머펀치


▲일어나란 말이다!

을 히트시켰을 때에는 낙법이 불가능하기 때문에 히프프레스(↗●)로 추격타를 넣을 수 있다. 단, 빨리 일어나는 상대에게는 히트하지 않으므로 해머펀치 등으로 1차 타격을 입힌 후 메가톤 스위프나 익스플로더로 해머펀치를 맞고 멀리 떨어져버린 상대를 공격하면 막강한 위력의 콤보가 완성된다. 특히 상대가 빨리 일어나려 하다가 익스플로더를 맞을 경우도 있으므로 이때는 체인지콤보를 노리자.

낙법을 하고 있는 상대에게는 강력한 잡기인 퍼니쉬먼트 메가톤(접근해서 ↗●↓↘●)이나 캐터필트 스로우 플러스(접근해서 ↘↘(&))와 파워 시저스, 그리고 피봇건 어설트를 이용한 이지선다를 노리는 것은 기본이다. 퍼니쉬먼트 메가톤은 2타를 상대가 방어할 수도 있고(잡힌 후 메가톤펀치를 맞기 전에 레버를 뒤로하여 방어), 캐터필트 스로우는 커맨드가 난해하므로 파일드라이버(접근해서 ↙→●)나 백브레이커(접근해서 ↓↙←●)를 대용하여 사용하는 것도 좋다.



요시미츠 (YOSHIMITSU)

코믹한 기술로 승부(?)하는 요시미츠는 행동과 달리 기술들의 속도가 빠르다. TTT에서는 코믹성보다는 활용도 높은 기술들이 추가되어 조금 진지해진 면을 보여주고 있다. 초기 버전에는 그의 파트너가 될 수 있을 법한 쿠니미츠가 나오지 않아 두 인범만당 당원(?)의 개그 쇼를 볼 수 없다는 것이 안타깝다. 대신, 첫 타임 릴리즈 캐릭터가 쿠니미츠라고 하니 재회의 그날은 멀지 않았다.

변경점

가장 가슴 아픈 변경점이라면 전작에서 유용한 견제기로 사용되었던 옆차기(↘●)의 리치가 짧아졌다는 점이다. 즉, 한발 나가서 옆차기를 하던 것이 그냥 제자리에서 옆차기를 해 실질적인 리치가 짧아진 것이다. 또한 기술을 다시 쓸 수 있을 때까지의 경직도 길어져서 반격당하기가 쉬워졌다. 엄밀히 말하자면 주력 기술의 자리에서 멀어졌다고나 할까? 지뢰인(●)은 전작에서는 ↑● 였는데 TTT에 와서는 단지 손 두개를 누르는 것으로 변경되었는데 주의할 점은 이슬치우기 후의 후속타로 지뢰인을 노릴때에는 전작 커맨드대로 해야지 잘 나간다. 만자앉기(↓●) 후 천각(만자앉기 중 레버중립)은 전작에서는 계속 앉아있으면 에너지를 끝까지 채울 수 있었는데 반해 TTT에서는 체력회복 한계선까지만 회복할 수 있게 바뀌었다.

기술 설명

옆차기(↘●)

앞에서도 말했듯이 리치와 속도가 안 좋아져서 기술 자체의 유용성이 많이 줄어들었다. ↘로 레버를 고정하고 ●를 연타하여 나가는 기술의 속도를 「철권 3」과 비교해 본다면 얼마나 나빠졌는지 알 수 있다. 이제는 차라리 스텝인 어퍼를 쓰는 것이 낫다.

스텝인 어퍼(↘●)

리치가 길고 빠른 띄우기 기술로 상대의 경직을 보고 띄우는데 유용하다. TTT 전체를 통틀어 최고 성능의 어퍼컷 기술이라 말해도 손색이 없다. 다른 캐릭터들은 리치가 길면 띄우지 못하고, 반면 항시 띄울 수 있으면 리치가 짧은데(레이, 로우, 니나 등), 요시의 어퍼는 리치도 길고 언제나 띄우는 것이 가능하다.

이슬치우기(앉아 전진 시작시 ●)

앉은 자세에서 사용할 수 있는 하단공격으로 기술 자체의 위력은 강하지 않으나 강한 후속타를 노릴 수 있다. 앉아 ● 등으로 견제하면서 쓰거나, 상대의 상단공격을 피한 다음 경직을 노려 공격하는 것이 좋다.


▲취설

취설(→→●)

발동이 굉장히 빠른 기술로 상대의 작은 경직에도 쓰러뜨릴 수 있다. 판정도 좋다.

화염(앉은 상태에서 ↙←●)

역시 앉은 자세에서 사용하므로 이슬치우기와 섞어 쓰면 유용하다. 단, 발동이 느려 백대시 등으로 피하기 쉬우므로 주의하자.

지뢰인(●)

하단 방어불능 기술로, 서 있는 상대에게는 맞출 수 없으나 하단을 공격하려는 상대에게 사용할 수 있다. 단독기술로 사용하기보다는 후속타로 사용하는 경우가 많다. 전작의 커맨드(↑●)대로 해도 기술은 나간다. 다운공격으로 맞추었을 때의 데미지가 대폭 약화되었으나 후속타인 두개(지뢰인 중 ●)가 좋아져서 큰 문제는 없다.

독모으기(←●), 독무(독모으기 중 아무 버튼)

독모으기는 모든 상단기술과 일부의 중단기술을 완벽하게 피할 수 있는 기술로 독무로 연결할 수 있다. 즉, 독무는 상단 방어불능이기 때문에 독모으기로 적의 공격을 피하고 독무로 연결한다는 공식이 성립된다. 독무 후에는 지뢰인을 이용한 후속타가 강력하다.


▶독모으기

황천달리기(→→●)▲

돌격계 기술이지만 경직도 크지 않고 상대의 횡이동을 추적하는 능력도 뛰어나다. 카운터 히트시 만자앉기(↓●)로 연결이 가능하지만 이때의 만자앉기 상태에서는 에너지 회복이 되지 않는다.

위를 보며 다운 중 ➡ 만자앉기(위를 보며 다운 중 ◎)

다운상태에서 만자앉기로 자세를 바꾸는 기술인데, 대전 중 다운된 상대를 보고 가만히 있을 상대가 있을까? 상대와 상당히 거리가 멀리 떨어진 채 다운되었다면 한번쯤은 써 볼만하겠지만….

만차 ➡ 일향포(↗◎ ◎)

만차를 방어한 상대에게 페인트로 일향포를 사용하는 기술. 하지만 일향포는 어느 기술에서 연결되던지 발동속도가 너무 느려 맞추기 어렵다. 단, 만차를 방어한 다음에 원투펀치 등의 상단기술로 반격하려는 상대에게는 일향포를 맞출 수 있다.

유설(횡이동 중 ◎)

리치가 길고 빠른 상단 발차기로 횡이동시 상대와 거리가 멀 때 사용하면 괜찮다. 단, 상단기술이라는 것을 유념하고 사용하자.



▲유설

일륜파기(↓◎)

「소울 칼리버」에서 넘어온 요시미츠의 방어불능 기술 중 하나로, 근거리에서 맞추었을 경우에는 상대를 띄우는 효과가 있다. 단, 스텝인 어퍼 만큼 근거리로 띄우지 않기 때문에 강력한 공중콤보는 맞추기 힘들다. 또한 거리가 약간이라도 멀어지면 띄우는 능력이 없어진다. 다운 공격용으로도 사용할 수 있다.



▲뭘 맞았다고 뜨는 건지…

부 선풍검(↙◎)

절명검에서 이어지는 선풍검과 달리 공격능력은 전혀 없고 상대의 방어를 해체하며 밀어내는 능력만을 지니고 있다.



▶마치 진의 ←LP+RP와 같은 효과

합장(횡이동 중 ◎)

카운터시에만 상대를 띄운다. 노말 히트시는 띄우지 못한다.



▶카운터 히트



▲통상 히트

야시로(횡이동 중 ◎)

스텝인 어퍼와 마찬가지로 상대를 띄우지만 상대가 엎어진 상태로 뜨기 때문에 강력한 공중콤보를 노리기는 어렵다.



◀상당히 쓸만하다

두개(지뢰인 중 ◎)

요시미츠의 신기술 중 가장 활용도가 높아 보이는 기술. 지뢰인을 이용하여 칼을 타고 있는 요시미츠를 원투펀치 등으로 공격하려는 상대에게 두개를 사용하여 상단를 회피한 다음 띄우기가 가능하다(단, 카운터시에만 상대가 뜨게 된다.) 또한 다운공격으로 지뢰인을 맞은 상대에게 바로 이 기술을 사용하면 상당한 데미지를 보장한다.



▲카운터일 때는 뜬다

발레리나 킥 ➡ 일향포(◎ ↓◎)

이나즈마(◎ ◎)를 상단기술로 반격하려는 상대에게 일향포를 선사한다. 이론상으로는 페인트기로 좋을 것 같지만 이나즈마를 근거리에서 방어한 상대가 즉각 중단 반격을 하면 소용이 없다.

만화륜(←◎ ◎)

인법만갈 중에 화륜으로 횡이동을 하는 기술. 요시미츠의 대부분의 연속기들이 그렇듯 페인트 이상의 존재가치는 없는 기술이다.

대전 팁 및 콤보

속도가 빠르고 리치도 좋은 왼손 잽(◎)을 이용하여 견제하면서 기회가 보일 때 스텝인 어퍼(↘◎)로 상대를 띄우는 것이 요시미츠의 기본 패턴. 하단 견제기로는 이슬치우기(앉아 전진 시작시 ◎)나 화염(앉은 상태에서 ↙←◎)을 노리자. 이슬치우기가 히트되었을 때에는 즉각 지뢰인 (◎))후 두개(지뢰인 중에 ◎), 두개 히트 후에 취설까지 연결되는 강력한 후속타를 먹일 수 있다.



▲ 이슬치우기



▲두개



▲지뢰인

상대의 경직을 노릴 때나 상대가 전진하며 견제할 때는 우선권과 속도가 좋은 취설(→→◎)로 공격하자. 그리고 상대의 상단공격을 앉아 피하거나 하단공격을 방어했을 때에는 이슬치우기로 반격하는 것이 좋다. 횡이동을 남발하는 상대에게는 발레리나 킥(◎)이나 황천달리기(→→◎)로 견제한다. 상대의 공격을 횡이동으로 피했을 때에는 신기술 야시로(횡이동 중 ◎)로



▲ 입냄새가 심하군

띄우는 것이 좋다. 독모으기(←●)와 독무(독모으기 중 ●)는 상단회피용 기술로 무척이나 유용하다. 원투펀치 등은 물론 일부 캐릭터의 중단기술들도 잘 피해준다. 특히 화랑이나 백두산 등의 상단기술이 많은 캐릭터에게는 거의 천적이나 마찬가지인 기술이다. 단순히 독모으기 ➡ 독무의 패턴이라면 큰 문제가 없을지 몰라도 독무 후에 지뢰인(●) ➡ 두 개(지뢰인 중 ●)의 연속기가 들어가면 엄청난 체력을 갉아먹는다. 그러므로 상대가 공격적일 때는 독모으기를 적극적으로 사용하는 것도 추천할만한 패턴이다.



▲지전포



▲독무



▲취설

가드 불능 공격이 다양한 것은 요시미츠가 가진 장점이다. 가장 부담없이 사용할 수 있는 가드 불능 기술은 참곡검(↙●)이고, 그 외에도 화염(앉은 상태에서 ↙←●)이나 절명검(←←●)등이 쓸만하다. 특히 절명검은 상대의 체인지시 빈틈을 노려 사용하면 좋다. 절명검을 사용하다가 선풍검(←←●★●)을 사용하면 절명검 사용 전에 반격을 하려던 상대를 공격할 수 있다. 또한 농차(↓↘→●)나 비공습검(전방 대점프시 ●↓)은 다운공격에 활용을 할 수 있는데, 일어나려는 상대에게 쓰면 상당한 피해를 입힐 수 있다. 여러 가드 불능 공격 중 가장 독특한 기술이 바로 지뢰인(●)이다. 상대의 하단공격에 데미지를 입히는 기술로 상대의 연속되는 하단공격을 노려 사용하면 좋은 효과를 볼 수 있다. 특히 하단 연속 방어 중에도 지뢰인을 입력할 수 있으므로 하단 흘리기 대신 사용할 수도 있다. 지뢰인이 히트하면 곧바로 두개(지뢰인 중 ●)를 사용하여 추가 데미지를 줄 수 있다. 그러나 지뢰인 상태, 즉 칼에 타고 있는 상태에서는 적의 상단공격에 무방비상태가 된다. 만약 이때 적이 상단공격으로 지뢰인 중인 요시미츠를 반격하러 온다면 곧바로 지전포(지뢰인 중 ●)를 사용, 적을 띄울 수 있다. 띄워진 적에게는 보통 독무(←● 중 아무 버튼) ➡ 취설(→→●) 등의 공중콤보를 먹일 수 있다. 또는 체인지콤보를 이용해서 강력한 데미지를 상대에게 주자.

천각(만자앉기 중 레버 중립)은 대전이 소강상태에 이르렀을 때 사용하여 체력을 회복한다. 단, 빨간색 체력 게이지가 클 때 사용하여 에너지를 늘리자. 만자앉기 중일 때 상대가 공격을 해 오면 천각무공무(천각 중 레버 ← or →)를 사용하거나 천각일향포(천각 중●)를 사용한다. 천각무공무는 상대와 거리가 가까우면 상대의 등뒤로 가게 되므로 요시미츠의 강력한 배후잡기를 이용해서 데미지를 입힐 수 있다.



카자마 준 (KAZAMA JUN)

철권 시리즈 최고의 미소녀 부활! 가장 특이한 기본기를 지닌 준은 빠른 기술 속도를 이용해 반격을 하는 방식으로 싸워 나가며 끊임없는 무한콤보도 여전히 존재한다. 단, 기술 하나하나의 위력이 너무 약하다는 것은 준의 고질적인 문제점이다.

변경점

「철권2」의 기술에 신기술만 추가되어 크게 다른 점은 없다. 단, 진과 마찬가지로 백로유무의 1타가 특수중단이 되어버려 백로하단각을 맞은 상대에게 다시 백로유무를 추가하는 것이 불가능하게 되었다.



▲"아버님 하단 막으시와요" "하단이 아니라 특수중단이구나 며늘아"

기술 설명

오른 어퍼(●)

다른 캐릭터와 달리 중단 효과이며 기본기인 만큼 빠르고 안정적으로 상대를 띄운다. 단, 리치가 좀 짧아 근접전에서 사용하면 간단하게 적을 띄울 수 있을 것이다.



▶레버가 안 좋은 오락실에서도 띄울 수 있다

귀신죽이기(→●)

중단효과의 빠른 띄우기 기술로 상단회피 능력도 지니고 우선권도 좋은 편이다. 특히 풍신 대시 중에 있는 캐릭터에게 아주 효과적이다. 기술 발동 중 ↓로 캔슬을 하면 앉아 대시가 된



▲잡을 줄은 몰랐지?



▲귀살



◀귀살캔슬

다. 이때 던지기 등으로 이지선다 공격을 할 수 있다.

백로유무(● ● ●), 백로 하단각(● ● ↓ ●)

진도 가지고 있는 기술로, 하단판정의 특수중단기로 시작하는데다가 빠르게 기술이 연결되어 상대가 서서 막고 있는 도중에는 앉지 못해 끊기가 곤란한 기술이다. 마지막은 완벽한 이지선다 기술로 끝난다. 기술이 상당히 빨라 눈으로 분간하기 힘든 면도 있지만 잘 보면 중단인지 하단인지 분간할 수 있기 때문에 고수와의 대전에서는 남발은 금물이다. 백로유무는 준에게 공중콤보용으로도 아주 유용하게 쓰인다.

시운이단차기(↓ ●)

역시 진의 그 기술의 원조. 진의 첫 공격이 특수 중단인데 반해 준은 하단이다. 하단을 맞고 2번째를 방어하면 상대에게 상당한 경직이 생기기고, 1번째를 카운터로 맞게 되면 상대를 공중에 띄우기 때문에 공중콤보를 노릴 수도 있다.


◀가드되어도 안전하다

진공 걸어차기(● ● ● ●)

단순히 하단을 3번 공격하는 기술로 맞은 상대가 쓰러지지는 않지만 상대가 누워있을 때 다운공격용으로 쓸만하다.

용차차기(← ●)

상대의 공격을 회피하며 띄우기에 적합한 기술이다. 체인지콤보의 발동기이기도 하므로 준의 공중콤보가 맘에 들지 않는다면 체인지하여 콤보를 노리자.

향월(일어서며 ● or 일어서며 ← ●)

상대를 띄울 수는 있으나 띄우는 높이가 낮아 체인지콤보를 노리기는 어렵다.



창창장(↗ ●)

상단공격을 회피하며 상대를 띄운다. 발동이 느려서 단독으로 쓰기는 힘들다. 회피성능은 좋다.



류운 이단차기(앉는 중 ● ●or 일어서며 ● ●)

신기술. 중단공격으로 큰 효용은 없다.

연추(← ● or 횡이동 중 ●)

상당히 우선권이 좋은 기술로 경직도 별로 없는 견제용 기술이다. 이후에 연추 ➡ 체화(← ● ●)나 연추 ➡ 이슬장권(← ● ● or 횡이동 중 ● ●) 또는 연추 ➡ 이슬걸어차기(← ● ●or 횡이동 중 ● ●)로 후속공격을 이어갈 수 있다. 연추 ➡ 이슬장권에서는 수연시운(● ● ●)나 수연충퇴(● ● ●)로 공격을 이어갈 수 있으며 연추 ➡ 이슬걸어차기는 백로유무나 류운추로 연결할 수 있다.


▲연추


체화

후축퇴(●)

신기술. 상당히 발동이 느린 돌려차기 기술로 활용도는 전혀 없어 보인다.

스미레(← ●)

상단을 회피하는 하단공격으로 카운터시에 스미레베기로 연계된다. 회피 능력은 좋지만 속도가 좀 느린 편이라 상대의 상단 공격을 예상하고 맞추는 식의 패턴이 좋다.


▲스미레베기


◀스미레

미야비(앉은 상태에서 ↘●)

앉은 상태에서 하단을 노리는 기술. 따라서 앉은 상태에서 일어서며 하는 중단공격인 향월(일어서며 ● or 일어서며 ← ●)이나 시경(일어서며 ●)과의 이지선다를 노리는 것도 좋다. 단, 리치는 그다지 좋지 않아 오히려 스미레를 사용하는 것이 좋을 것이다.


▲미야비 카운터

쯔바키(횡이동 중 ●)

상당히 빠른 횡이동 공격. 카운터로 맞은 상대는 엎어지므로 진공 걸어차기 등으로 후속타를 먹일 수 있다.


▶쯔바키

이슬장타(→→●)

마치 진의 통발(→→●)과도 같은 커맨드 공격. 발동도 빠르고 반시계방향 횡이동 추적능력도 뛰어나지만 전진하는 거리가 생각보다 짧아서 맞추기가 힘들다. 상대의 경직을 보고 상대가 쓰러지는 쪽으로 사용하는 것이 좋다.


◀이슬장타

시경(일어서며 1)

방어되었을 때에도 상대를 많이 밀어내기 때문에 빈틈이 적다. 기술 종료시 캐릭터가 앉는 자세가 되는 기술에서 연결하면 하단 방어 후 반격하려는 상대를 쳐 낼 수 있다.



▶시경. 그런데 영 포즈가 이상한걸?

압경(1+2)

맞은 상대는 카운터 히트가 아닐 때에도 경직이 되는데 이때 쓰러지는 상대에게 백로유무로 공중콤보를 넣을 수 있다. 한걸음 나가서 기술을 쓰고, 횡이동 중에도 나가기 때문에 횡이동 중 다른 기술들과 섞어서 쓰면 좋다.



▲백로유무 마무리



▲압경



▲백로유무

벚꽃(접근해서 ← 1+2)

진, 헤이하치와 팀을 이뤄 체인지 잡기를 할 수 있는 새로운 잡기 기술. 커맨드가 간단해서 노리기가 쉽다.

대전 팁 및 콤보

상대를 띄울 수 있는 2와 빠른 4로 견제하면서 기회를 보아 신기술 연추로 연결되는 무한콤보로 상대의 방어를 혼란시킬 수 있다. 무한콤보는 빈틈도 꽤 있으므로 계속적인 콤보보다는 백로유무(1+4 2 4) ➡ 백로 하단각(1+4 2↓ 4) 등의 빠른 이지선다로 연결하는 것을 추천한다. 4 카운터 히트시에는 상대가 뜨면서 멀리 날아가므로 후속타는 귀신죽이기(→2) 정도가 적절하다. 데미지는 약하지만 그래도 자잘하게 갉아먹는 식으로 승부를 짓는 준에게는 그 정도도 감지덕지이다.



▲RK 카운터



▲약하긴 하지만 이거라도 받으세요

상대가 비교적 큰 경직상태일 경우에는 귀신죽이기(→2)로 띄우고 공중콤보로 결정짓자. 귀신죽이기가 상대를 높이 띄우므로 여기에 체인지콤보를 노려보는 것도 좋다. 그밖에 상대가 작은 경직상태일 때는 이슬장타(→→2)로 쓰러뜨리자. 이슬장타는 시계방향 횡이동을 하는 상대를 추적하기에 좋다. 반대로, 귀신멸구기(→3)는 반시계방향 횡이동을 잘 잡으므로 횡이동을 하는 상대에 대한 공략은 위의 두 기술로 하자. 단, 두 기술 모두 리치가 길지 않으므로 남발을 하다간 빈틈이 생길 수 있으니 주의하자. 작은 경직상태일 때나 근접전일 때 2는 큰 위력을 발휘한다. 2로 상대를 간단하게 띄울 수 있으므로 백로유무 정도를 공중콤보로 넣어주자.



▲역시 마무리



▲가볍게 띄우고



▲백로유무

스미레(←1) 후에는 항월(일어서며 3)이나 다시 스미레를 쓰는 방식의 이지선다를 하는 것이 좋다. 특히 스미레는 상단 회피능력이 좋아 상단 연속공격을 하면 접근하는 상대에게 좋다. 창창장(↙2)도 마찬가지로 상단 회피능력이 있는데, 리치가 짧은 축에 속하므로 근접전에서 사용하는 것이 좋다. 2, 귀신죽이기 등으로 상대를 띄웠을 경우, 1 2 ➡ 1+2 등이나 백로유무로 공중콤보를 넣어 간단하게 결정지을 수도 있다. 으음. 만약 한 대라도 더 때리고 싶으면 백로유무 2타(3+2) ➡ 백로 하단각(1+4 2↓4)이나, 연추채화(←2 1+2) 후 백로하단각도 괜찮다. 백로유무로 시작되는 공중콤보는 압경(1+2) 후에도 들어간다. 준은 반격기를 가지고 있으므로 상대가 예상하지 못할 타이밍에 반격기를 넣어 재반격을 하지 못하게 한 다음 상대를 제압해 나가자.

준은 공격형 캐릭터이라기 보다는 반격기로 띄우고 공중콤보를 결정짓는 타입인데 공중콤보가 위력적인 것이 없어 전체적으로 힘든 싸움을 펼친다. 따라서 작은 몸을 이용해 상대의 공격을 피하는 횡이동을 하면서 횡이동 중 쯔바키(횡이동 중 4)나 압경(1+2), 연추시리즈로 공격해오는 상대를 제압하자.

준의 무한콤보

순서	커맨드	판정
1	1+4 2 1 4 4 4	특중 상 상 상 하 하 하
2	1 4 4 4	상 하 하 하
3	←3 4 4 4	중 하 하 하
4	1+4 2 2	특중 상 상 중
5	1+4 2 ↓4	특중 상 상 하
6	1+4 2 1 3	특중 상 상 중 중
7	↙4 4 4	중 중 중
8	1 1 3	중 중 중
9	1 1 4	중 중 하 상

1~9번 중에 하나로 시작해서 1~3번은 다시 1, 4, 5번으로 순환가능, 6번은 계속해서 쓸 수 있다. 신기술 연추(←2)에서는 7, 8, 9번 패턴으로 연계 가능하다.



니나 윌리암스 (NINA WILLIAMS)

니나는 빠르고 경직이 적은 기본 기술로 상대를 견제하면서 몰아붙이는 것이 기본 패턴이다. TTT에 와서는 강해진 점보다는 약해진 면이 많이 눈에 띄지만 워낙 기본기가 충실한 캐릭터라 그 단점을 충분히 메울 수 있을 것이다.

변경점

니나는 여러 점에서 많은 약화를 보이고 있다. 근접전시 하단공격이 별로 없는 니나의 단점을 조금이나마 메워 주던 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓ (or ↓)4 1)의 1번째 로우킥이 특수중단이 되어버렸다는 것이 가슴 아프다.



▲서서 막아진다니 안타까울 뿐이다

또한 로우킥 & 백 스핀 촙을 이용해 공중에서 맞춘 후 펄킥 등을 넣는 공중콤보시에도 기술 입력 타이밍이 많이 늦어졌다. 실수하지 않도록 새로운 타이밍을 익혀두자. 따라서 라이트 로우킥 & 백 스핀촙 후 공중콤보의 마무리로 꼭 쓰였던 어설트 콤보(↘3 1 2→1+2)가 맞지 않게 되어버렸다. 또 약화된 점이라면 디바인 캐논(↓ ↙3 or ↙3+4은 원래 방어돼도 딜레이가 전혀 없는 기술이었으나 이제는 상당히 큰 경직이 생겨 위험하게 되었다(방어되면 붕권을 맞을 정도의 경직이 생긴다). 또한 쌍장파, 디바인 캐논, 펄킥 등의 횡이동 추적능력이 좋던 전진계열 기술들이 모두 횡이동 추적능력이 약해졌다. 물론 한쪽 방향으로의 횡이동은 잘 잡으나 한번 회피당하면 너무 큰 빈틈이 보이기 때문에 남발하기가 힘들어졌다.

기술 설명

원투펀치(1 2), 어퍼 스트레이트(↘1 2)

발동속도가 빠른 견제기술. 어퍼 스트레이트는 시작이 중단이기 때문에 상대를 일어다게 하는 효과가 있다.

오른 어퍼(↘2)

오른 어퍼는 안정적으로 상대를 띄울 수 있으며 속도도 빠르다. 단, 앉아있는 상대는 뜨지 않으므로 상대의 공격을 카운터로 노리고 쓰는 것이 좋다. 즉, 앉아 대시 중의 상대(즉, 풍신권 등을 쓰려고 앉아 대시로 접근하는 상대)나 리치가 길지 않은 기술로 공격을 시도하는 상대에게 카운터 기술로 적절하다.



▲쌍장파

쌍장파(→1+2 or →→1+2 or 일어서는 중 1+2)

파워도 좋고 전진하며 공격을 하기 때문에 상대의 경직을 노리거나 일어나려는 상대에게 공격을 할 때에도 사용할 수 있다. 시계방향으로의 횡이동 추적능력도 좋다.

디바인 캐논(↓↙3 or ↙3+4)

상단공격을 회피하며 띄우는 중단공격으로 파워도 좋고 띄우는 높이도 높으며, 발생시간도 빠르다. 단, TTT에 와서 방어되었을 때 경직이 너무 크게 변해버려서 마음껏 남발할 수 있었던 「3」에 비해 심리적 부담감이 늘어났다. 또한 「3」에서는 어느 방향으로든지 횡이동 추적능력이 좋았으나 TTT에서는 시계방향 횡신에 약해졌다. 디바인 캐논 후의 공중콤보가 약화되어 큰 데미지를 주는 것이 힘들게 된 만큼 태그팀을 공중콤보가 강한 캐릭터로 하여 디바인으로 띄우고 체인지하여 공중콤보를 노리는 방법을 추천한다.

레이브킥(↓1★4 or 앉은 상태에서 1★4)

하단펀치에서 올려차기로 연결되므로 경직이 적고 상대의 기술을 씹으면서 공격하기에 좋다. 어퍼 스트레이트(↘1 2)와 섞으면서 상대를 몰아가는 식으로 사용하는 것이 적절하다.

레그 스윕(↓↘4)

하단기술이 강력한 것이 없는 니나에게 단 하나의 강력한 하단기술. 단, TTT에 오면서 클린 히트가 아니면 쓰러지지 않게 변해버려서 근접한 후 노리는 것이 좋다. 방어되었을 때 특이한 경직이 생기게 변했는데 그렇게 크게 걱정하지 않아도 될 것 같다. 레그 스윕 후에는 시트 스핀 & 라이트 하이킥(↓3★4 or ↓3★4)으로 다운공격을 하고, 만일 상대가 일어나려고 움직인다면 펄킥(→→3)으로 추가타를 먹일 수 있다.



▲가까이에서는 여전히 쓰러지지만



▲멀리서 맞으면 쓰러지지 않는다

펄킥(→→3 or ↓↘→3)

직선적인 공격이지만 중거리에서 상대의 견제용으로 적절히 사용하면 좋다. 카운터 히트되면 ↓3★4로 띄워서 공격할 수 있다. 반시계방향의 횡이동 추적능력이 좋은 대신, 시계방향의 횡이동에 너무 잘 회피되어버리는 단점이 생겼다.

끌어안고 팔꿈치치기(접근해서 ↘↘1)

빠르게 발동되는 잡기로 파워도 좋다. 특히 여러 가지 패턴에 연계해서 사용할 수 있기 때문에 활용도가 높은 기술이라고 할 수 있다. 잡은 후 엠프레스 힐(↓3+4) 또는 시트 스핀 & 라이트 하이킥(↓3★4

or ↓● ★●), 턱베기(↓↘●) 등으로 추가타를 노릴 수 있다.

턱베기(↓↘●)

약간의 회피 능력이 있는 띄우기 기술로 경직이 적다. 특히 다운공격용으로 유용하다.

장악스텝(↓↘→)

상대의 상단공격을 피하며 접근할 수 있는 기술. 기본적으로는 장악(↓↘→●)과 해협(↓↘→●)의 잡기 공격, 펄킥(↓↘→●)의 중단 공격으로 이지선다를 걸 수 있지만 좀 더 활용하여 장악스텝 후 디바인 캐논(↓↘↙●), 장악스텝 후 팔꿈치 치기 (↓↘↘●)로 응용하여 사용할 수 있다.

실각스텝(↓↙←)

장악스텝보다 회피성능이 좋은 기술. 상당히 낮게 적의 기술을 회피하기 때문에 활용도에 따라 우수한 회피기로 사용할 수 있다. 실각(실각스텝 중 ●)을 쓰는 것도 좋지만 회피 후 기본기로 연결해도 상대에게 데미지를 입힐 수 있다.

스파이더 니(일어서며 ●)

카운터시 상대를 띄우지만 리치가 상당히 짧은 편이라서 활용도에는 약간 문제가 있는 신기술. 히트시 ●로 팔걸어굳히기 연속 잡기의 시작이 된다.


▲히트하자마자 눌러줘야 들어간다


▲이후의 연속 잡기는 기술표 참조

레이헨즈(↘●)

새롭게 추가된 빠른 중단기술. 원투펀치, 어퍼 스트레이트, 레이브킥으로 이어지는 나나의 견제시리즈에 넣어주면 좋다. 카운터 히트시 상대가 스턴되지만 경직이 빨리 풀리는 편이라서 스턴을 이용한 큰 활용법은 없는 것 같다.


▲레이헨즈

더블 쇼트(횡이동 중● ●)

횡이동 중 나선쌍파(횡이동 중 ●)나 수면깎기(횡이동 중 ●) 등과 함께 이지선다로 쓰면 좋다. 빠르기 때문에 우선권도 좋다.

쉐이크 쇼트 ➡ 장악스텝(횡이동 중 ●→), 쉐이크 쇼트 ➡ 스웨이(횡이동 중● ←)

「3」에서도 있던 기술인 쉐이크 쇼트 후 장악스텝 또는 실각스텝으로 연결되는 기술이다. 장악스텝 중에는 ●로 장악으로 연결할 수 있고, 실각스텝(스웨이) 중에는 ●로 실각으로 연결 가능하다. 장악스텝 후 디바인이나 쌍장파 등도 사용할 수 있으므로 쉐이크 쇼트를 히트시킨 후의 공격패턴은 더욱 다양하다.

PK러시 1(● ● ●●), PK러시 2(● ●● ●), PK러시 3(● ● ●↓●), PK러시 4(● ● ●)

새로 생긴 니나의 콤보로 크게 활용할만한 기술은 없다. 단, PK러시 1과 PK러시 3은 마지막이 중/하단이어서 이지선다를 노릴 수 있다.

원투스파이크 콤보 1(●●● ● ●), 원투스파이크 콤보 2(● ● ● ● ●), 원투스파이크 콤보 3(● ● ● ●↓●)

역시 원투스파이크 콤보 1과 3이 마지막이 중/하단이어서 이지선다를 노릴 수 있다.

원투레프트 하이 & 라이트 하이(● ● ● ●)

상단만 4번 연결되는 기술로 활용도는 없을 것 같다. TTT에서 니나는 위력있는 단발기술보다 별로 쓸데없는 콤보기술만 새롭게 추가된 것 같다.

크릭 러시 1(↘● ● ● ● ●), 크릭 러시 2(↘● ●● ● ●), 크릭 러시 3(↘● ● ● ● ↓●), 크릭 러시 4(↘● ● ● ●)

앞서 말한 콤보들과 마찬가지로서, 1과 3으로 이지선다를 노릴 수 있다.

대전 팁 및 콤보

디바인 캐논의 약화로 띄우기에 자신이 없어 보이지만 여전히 잡기와의 이지선다를 이용한 공격은 니나의 주된 패턴이다. 레이브킥(↓●★● or 앉은 상태에서 ●★●)이나 어퍼스트레이트(↘(● ●); 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓(or ↓)● ●) 등으로 근거리에서 견제하면서 팔꿈치 치기(접근해서 ↘↘●)와 디바인 캐논(↙●)의 이지선다를 추천한다. 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓(or ↓)● ●) 후에는 횡이동이 가능한데, 횡이동 후 팔꿈치 치기 또는 디바인 캐논의 이지선다도 좋은 패턴이다. 단, TTT에 들어서 라이트 로우킥이 특수중단 판정으로 바뀌어 버렸는데, 만약 상대가 앉아만 있다면 어퍼 스트레이트 후 이지선다라든지 레이브킥 후의 이지선다를 잘 사용하자. 디바인 캐논으로 상대를 띄웠을 때에는 ↗● ➡ ↓●● ➡ 펄킥(→→●)이 안정적으로 들어간다. 단, 「철권 3」에 비해 ↓● ● 후의 경직이 풀리는 시간이 늘어나서 펄킥의 입력이 제대로 되지 않을 수 있으니 조금 쉬었다가 쓴다는 기분으로 사용하자. 턱베기(↓↘ ●)는 중거리에서 디바인보다 유용한 견제수단이자 띄우는 수단이다. 그러나 실전에서는 띄우기보다 다운공격으로 사용하는 것을 추천한다. 거반 팔꿈치치기(접근해서 ● ●● ●) 등의 잡기 후에 상대에게 턱베기로 다운공격을 가할 수 있다. 만일 상대가 무리하게 일어나려 하다가 맞는다면 다시 뜨게 될 수도 있으므로 엠프레스 힐(↓ ●)이나 시트 스핀 & 라이트 하이킥(↓●★● or ↓●★●) 등과 섞어서 추격타를 노리면 좋다. 앉아 펀치에서 파생되는 패턴으로는 앉아 펀치 후 올려차기, 스파이너 니(일어서며 ●), 레그 스윕(↓↘ ●) 등이 있다. 스파이더 니는 ●를 누르면 수넘안고로 파생되므로 수넘안고 이후에 파생되는 연속 잡기를 익혀두는 것이 좋다. 또 앉은 자세에서 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓● ●)도 쓸 수 있으므로, 앉아 ●보다 판정이 좋은 라이트 로우킥(앉아●)에서 연결되는 백 스핀 촙을 이용, 상대의 기술을 씹고 횡이동으로 돌아가면서 슬라이서(횡이동 중 ●)나 나선쌍파(횡이동 중 ●)로 이지선다를 노리자. 오른 어퍼(↘●)는 근접전에서 위력을 발휘한다.



▲띄우고



▲↗RK



▲↓RK

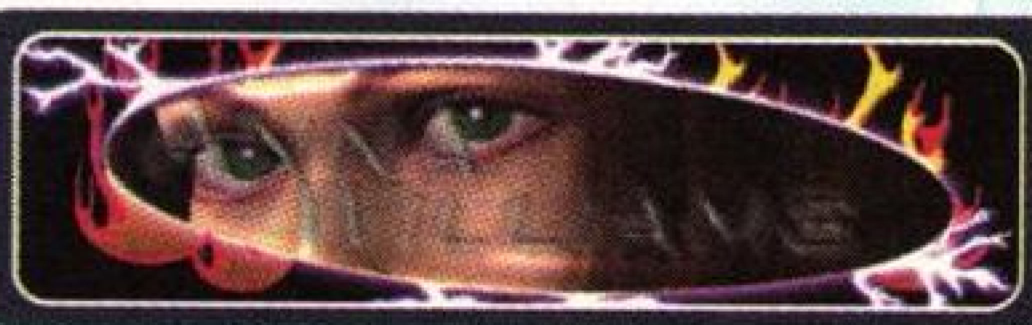


▲LP

특히 견제하며 다가오는 상대를 띄우는 데에 아주 유용하고, 히트 후에 ↗88 ➡ ↓88 88 ➡ 펄킥(→→88) 등의 공중콤보를 노린다. 공중콤보에 있어서는 어설트 콤보(↘88 88 88 ➡88)가 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(⬇(or ↓) 88 88) 후 맞지 않게 되었지만, 그래도 오른 어퍼나 디바인 캐논으로 띄운 후 원투펀치(88 88) ➡ 어설트 콤보는 여전히 들어간다. 화려한 것을 원한다면 띄운 후 ↗ 88 ➡ ↓88 88) ➡ 펄킥 등으로 공격을 하는 것도 괜찮다.



▶펄킥(→→LK)



안나 윌리암즈 (ANNA WILLIAMS)

니나와 마찬가지로 빠른 기본기로 승부하는 캐릭터. 오히려 니나보다 강력한 타격기가 적고 하단공격도 약해서 니나보다 약해 보이는 캐릭터. 횡이동과 앉은 자세 중에 나가는 기술 중 성능이 좋은 기술이 있으므로 적절히 사용하자.

변경점 역시 니나와 마찬가지로 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(⬇(or ↓) 88 88)의 1번째 공격이 특수중단이 된 것이 가슴 아프다. 그 외에 앉은 자세에서 나가는 하단기술로, 히트시 강력한 콤보를 노릴 수 있었던 콜드 블레이드 후 라이트 로우킥 & 백스핀 촙이 맞지 않게되어 버렸다. 따라서 안나는 이번 작품에서는 아예 앉은 자세에서의 유용한 하단기술이 없어진 것과 마찬가지가 되어 버렸다.



기술 설명

★주요기술은 니나와 거의 같다.

원투펀치(88 88), 어퍼 스트레이트(↘88 88)

발동속도가 빠른 견제기술. 어퍼 스트레이트는 시작이 중단이기 때문에 상대를 일어나게 만드는 효과가 있다.

오른 어퍼(↘ 88)

안정적으로 상대를 띄울 수 있고 속도도 빠른 기술이다. 앉아있는 상대는 뜨지 않으므로 상대의 공격을 카운터로 노리고 쓰는 것이 좋다. 즉, 앉아 대시 중의 상대(즉, 풍신권 등을 쓰려 앉아 대시로 접근하는 상대)나 리치가 길지 않은 기술로 공격을 시도하는 상대의 카운터 기술로 적절하다.

쌍장파(→→88 or 일어서면서 88 or →88)

파워도 좋고 전진하며 공격을 하기 때문에 상대의 경직을 노리거나 일어나려는 상대에게 공격할 수 있는 기술. 시계방향으로의 횡이동 추적능력도 좋다. 니나와는 다르게 히트된 상대가 머리를 안나쪽으로 두고 쓰러진다.

레이브킥(↓88★88 or 앉은 상태에서 88★88)

하단펀치에서 올려차기로 연결되므로 경직이 적고 상대의 기술을 씹으면서 공격하기에 적절하다. 어퍼 스트레이트(↘88 88)와 섞으면서 상대를 몰아가는 식으로 사용하는 것이 적절하다.

퀵 썸머솔트킥(⬆(↖ or ↗) 88)

히트시 상대를 띄울 수 있지만 경직 때문에 확실한 상황이 아니면 쓰지 않는 것이 좋다. 대신 앉아 대시로 접근하는 상대방에게 사용하면 상당히 좋은 결과를 얻을 수 있다.

콜드 블레이드(앉은 상태에서 전진 시작시 88)

앉은 상태에서 나가는 하단 공격으로, 「철권 3」 PS 용에서는 히트시킨 후 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(⬇(or ↓) 88 88)으로 시작하는 연속기를 맞출 수 있었지만 TTT에서는 맞추지 못하게 변경되었다. 이로서 안나의 강력한 하단공격이 하나 없어진 셈이다. 대신 시트 스핀 & 라이트 하이킥(⬇88★88) or ↓88★88)으로 추가타를 노릴 수 있다. 이는 상대가 빨리 기상하려다 ⬇88를 맞는다면 오히려 공중에 떠버리는 것을 이용한 것이다. 하지만 안나는 니나처럼 펄킥(→→88)이 없어서 시트 스핀 & 라이트 하이킥 후 후속타가 마땅한 것이 없다.

라이트핸드 스터브(앉은 상태에서 →88)

앉은 상태에서 나가는 중단기술로, 나가는 속도도 빠르고 기술 발동시 상/중단 흘리기 효과가 있다.

캣스 러스트(앉은 상태에서 →88)

라이트핸드 스터브와 마찬가지로 앉은 자세에서 나가는 중단기술이지만 속도가 느리다. 대신 맞춘 후에는 상대가 스턴되며 쓰러지기 때문에 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓(or ↓) 88 88) 후의 연속기를 노릴 수 있다. 콜드 블레이드, 라이트핸드 스터브와 섞어서 쓰는 것을 추천한다.

블러디 카오스(횡이동 중 88)

히트시킨 상대를 공중에 띄우는데 너무 멀리 띄워 공중콤보를 넣기가 어렵다. 대신 가드해도 별다른 경직이 생기지 않으므로 횡이동 중의 공방에 적극적으로 이용하자.


▲블러디 카오스

카오스 테일 (횡이동 중 88)

횡이동 중에 하단을 노리는 기술이다. 콜드 블레이드와 비슷한 동작이지만 카오스 테일이 카운터 히트한 후에는 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓(or ↓) 88 88) 후의 연속기를 노릴 수 있다.

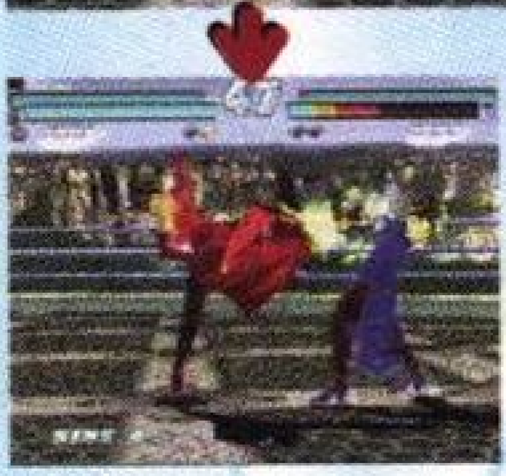
리프트 쇼트(일어서며 88)

역시 앉은 자세에서의 공방에 사용하면 좋다. 속도도 빠르고 기술 방어 후의 경직도 적으며 카운터 히트한 상대는 공중에 뜬다.

카오스 저지먼트(←88)

오른다리를 들고 자세를 취하는데 이때 하단공격을 받으면 자동적으로 발차기로 반격을 한다. 또한 이 상태에서 잡기 공격을 받으면 자동적으로 산람이라는 잡기로 반격을 한다. 즉, 이 자세에서는 상/중단 공격만을 받게 되는 셈이다. 또 자세를 잡고 있을 때 상대가 공격을 하려 한다면 88를 사용하자.


◀때릴 꺼야?


▲저리가!


▲또는 산람(山嵐)잡기

끌어안고 팔꿈치치기(접근해서 ↘ ↘88)

니나의 것과 마찬가지로 빠르게 발동되는 잡기로 파워도 좋다. 자세한 것은 니나쪽 참조.

아가페이트 애로우(↓↘→88)

장악스텝 중에 나오는 신기술로, 카운터시 적을 띄우고 발동속도도 빠르지만 상단이라는 것이 문제이다. 안나는 장악스텝 중에 나오는 중단기술이 쓸만한 것이 없는 것이 문제인데, 이 기술마저 상단이라는 것은 안타까울 뿐이다. 장악스텝을 길게 끌지 말고 빨리 써주는 것이 적절한 용법일 듯 싶다. 방어돼도 상대가 비틀거리기 때문에 경직도 무척 적은 편이다.


▲통상 히트시


▲카운터 히트시

라이트닝 스크류(↘88)

이름은 멋지지만 그냥 단순한 하단기술이다. 발동속도가 빠르고 서있는 자세에서 나오는 완벽한 하단기술로 견제기에 사용하면 좋다.



스컬렛 레인(↗88)

근접전 중에 순간적으로 사용해 상대를 카운터로 눕히기에 좋다. 발동속도도 그럭저럭이고 무엇보다 파워가 좋은 편이다.


▶언니 미워!

페이탈어택 컴비네이션(↗88 88)

상당히 빠른 컴비네이션으로 반격과 견제에 사용하면 좋다.

슬라이스 쇼트(횡이동 중 88)

횡이동 중 빠른 상단 돌려차기를 한다. 발동속도과 경직, 파워, 모든 면에서 손색없는 기술이지만 상단이라는 것이 좀 걸린다. 횡이동시 카오스 테일, 블러디 카오스 등을 쓰기에 조금 멀다고 생각되면 슬라이스 쇼트를 쓰자.



대전 팁 및 콤보

니나와 거의 같은 패턴을 지니고 있지만 ↓88 88 후 캔슬 횡이동을 할 때나 횡이동시의 유용한 공격이 많아 니나보다는 근접전에서 좀 더 유용하다. 횡이동 중 블러디 카오스(횡이동 중 88), 카오스 테일(횡이동 중 88) 등이 유용하다. 블러디 카오스 히트시에는 상대를 띄울 수 있으므로 공중콤보를 노리자. 카오스 테일 카운터 히트시에도 마찬가지이다.


▲카운터히트


▲↓RK LP


▲LP RP


▲→LP+RP

신기술 아가페이트 애로우(↓↘→LP)는 장악스텝에서 파생은 되지만, 아가페이트 애로우가 상단이어서 장악과 이지선다는 불가능하다. 그러므로 장악스텝을 길게 끌지 말고 빨리 기술을 써주는 것이 적절하다. 기술 자체의 판정과 파워는 우수하기 때문에 상대의 공격을 카운터로 씹으면서 띄워주는 것이 좋다. 카운터 히트되면 상대는 높이 뜨게 되는데, 이때 다시 한번 아가페이트 애로우를 쓴 후 ➡ 원투펀치(LP RP) ➡ 트위스팅 라운드 콤보(3타까지. ↘LK LP RK) 등의 공중콤보를 넣을 수 있다.

앉은 자세에서의 공방은 안나에게 매우 중요하다. 이는 강력한 기술들이 바로 앉은 자세에서 파생되기 때문이다. 특히 캣 트러스트(앉은 자세에서 →LP)는 히트 후 상대의 경직시간에 콤보를 넣을 수 있다. 경직이 적은 것은 쌍장파이다. 쌍장파는 앉아있다 일어서면서 (LP+RP)로도 낼 수 있기 때문에 확실한 히트가 보장되지 않을 때에는 앉은 자세에서 쌍장을 써주자. 즉, 앉아 LP 등의 견제에서 캣 트러스트, 콜드블레이드(앉은 자세에서 전진 시작시 RP), 쌍장파, 던지기 등으로 파생되는 패턴이 가능하다. 또한 앉은 자세에서 ↓RK LP도 가능하므로 다시 일어서면서 레이브킥, 어퍼 스트레이트 등으로 견제하는 패턴도 쓸 수 있고, ↓RK LP 후의 횡이동으로 블러디 카오스와 카오스 테일의 이지선다를 노릴 수 있다. 니나와 마찬가지로 오른 어퍼(↘RP)는 중요한 띄우기 수단이다. 이후에는 원투펀치(LP RP) ➡ 트위스팅 라운드 콤보(3타까지. ↘LK LP RK) 또는 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓RK LP)후에 원투펀치 ➡ 쌍장파(→LP+RP) 등의 추가타를 넣을 수 있다. 이것은 퀵 썸머솔트킥으로 띄웠을 때에도 마찬가지이다.



간류 (GANRYU)

TTT에서 부활한 캐릭터. 「2」시절 초반에는 약체라고 평가된 캐릭터였는데 가면 갈수록 그 강함이 드러났다. 그 강함은 덩치에 맞지 않게 파워보다는 빠른 속도의 견제기에 있었다. TTT에서도 그 견제기는 여전하며 강력한 파워의 신기술도 추가로 등장하게 되었다. 스모를 사용하는 강력한 파워 때문인지 상대의 가드를 흔드는 기술들이 많아서 상대를 몰아붙이기에 적합하다.

변경점

오른어퍼(↘RP)는 띄운 후 공중콤보를 노릴수 없게 아주 멀리 날아가 버리게 변경되었다. 그래서 근접전에서 하단LP 로 견제하면서 오른 어퍼 혹은 번개장타(↘LP+RP)의 기술로 콤보를 노리던 패턴이 약화되었다고 할 수 있다
맹수해머(LP+RP LP+RP or 일어서며 LP+RP LP+RP)의 경우는맞아도 쓰러지지 않게 변경되었지만, 기술을 방어하거나 맞은 상대도 엄청난경직이 생기기때문에 별 문제는 없는 것 같다 또한건재과 마찬가지로 높이 뜨지 않으며건재보다 날씬한편(?)이기때문에 몇몇다운겸용 공격에 맞지 않는다


▲간류 : 조금은 날씬해졌다구요


▲건재: 근데 왜 난 맞지?

기술 설명

오른 어퍼(↘RP or 일어서며 RP)

빠른 속도의 띄우기 기술. 대신 맞으면 멀리 날아가 버리기 때문에 후속타를 노리기 힘들다. 그나마 이 기술 후에 맞는 것이라면 부치카마시(→LP+RP)정도이다.


▲엇! 니나씨 너무 멀리 날려보냈군요


◀제가 받아(?)드리죠

왼 어퍼(↘LP or 일어서며 LP)

오른 어퍼보다 더 빠르고 판정도 좋은 견제기술. 앉아 LP로 적의 공격을 견제하고 이 기술로 상대를 몰아 나간다. 빠른 속도 덕에 횡이동으로 피할 수도 없다.


▶빠르다

염마장타(→⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘or ⁘ ⁘ ⁘⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘)

사실 이 기술들은 모두 상단이라서 앉으면 될 것 같지만 간류의 빠른 중단공격인 ↘⁘로 인해 상대는 손쉽게 앉기가 힘들다. 이유인즉은 언제 떠버릴지 모르기 때문이다. 게다가 일단 염마장타를 맞기 시작하면 상대는 앉을 수가 없어 만일 가드 데미지로 세팅되어 있다면 이 염마장타는 엄청난 위력의 기술이 될 것이다. 염마장타의 2타 정도까지는 다른 캐릭터의 원투펀치처럼 견제기로 쓰기에 좋다.

허리꺾기 시저스(→→(or ➡)⁘)

상대의 횡이동을 저지할 수 있는 공격수단이자 먼 거리에 있는 적을 치고 후속타를 노릴 수 있는 기술. 위력과 속도도 좋다. 이 기술의 후속타로는 맹수해머(⁘)나 밥상뒤집기 정도가 적합하다.

번개장타(↘⁘)

빠른 하단기술로 히트 후 일어서며 ⁘ 후 맹수해머 ⁘가 히트한다.

극악치기(← ⁘)

「2」에서도 가드불능기(일명 초필살기) 중 활용도가 높은 기술로 꼽혔던 것. 상당히 자세가 낮아지기 때문에 적의 상단공격은 전혀 히트하지 않는다. 준비시간이 길지만 그래도 파워가 그 위험을 보상해준다. 상대의 체인지를 예상했을 때 써주는 것이 좋다.



◀준비자세가 영…

밥상뒤집기(앉은 상태에서 ⁘)

확실한 위력의 하단 술. 맞은 상대는 멀리 날아가 버린다.

승천장타(←↙↓↘⁘)

높이 띄울 수 있는 기술로 확실한 위력을 보장하는 공중콤보가 없는 간류에게는 체인지콤보용으로 있는 것 같다. 이 기술의 버그를 말하자면, 1P, 2P 모두 간류를 골라 두 캐릭터를 근접시켜 놓고 사용하면 기술이 히트하지 않는다.

게타구리(↘⁘)

번개장타를 대체할만한 신 하단기술로 빠르고 확실하게 하단을 공격한다. 서있는 자세에서 별다른 자세의 변화없이 나가기 때문에 상당히 유용하다.



▲버×3의 다×아×시 기술 같다

부처카마시(→⁘)

앞으로 많이 전진하면서 몸통으로 적을 밀어낸다. 위력도 좋고 무엇보다 판정이 좋아서 상대의 어떤 기술이든 잘 씹고 공격을 할 수 있다. 특히, 방어한 상대를 크게 밀어내기 때문에 경직도 없다. 단, 거리를 맞추어 사용하지 않으면 횡이동에 당하기 쉬우니 주의하자.



▲가드되어도 경직이 없다

시오마키(← ⁘)

모래를 집어서 뿌리는 듯한 동작의 기술. 상단을 회피하고 공격하는데 속도가 너무 느려 단독으로 사용하기는 힘들다. 맞은 상대는 높이 떠서 공중콤보를 노릴 수 있다.



▲사나이가 비겁하게…



▲모래를 뿌리다닛!

사나이장타(횡이동 중 ⁘)

엄청나게 빠르고 강력하며 빠른 반시계방향 횡이동을 완벽하게 잡는 기술이다. 대신 상단이란 것이 마음에 걸리지만 그 위력을 고려했을 때 당연한 판정이 아닐까 싶다.



▲사나이 울프랑은 관계없다

극악장타(극악치기 중 ⁘)

극악치기(←⁘) 준비자세 중 중단공격을 하는 것으로, 간류가 극악치기 준비를 하는 것을 보고 공격하려는 상대방을 쳐 낼 수 있다. 그러나 리치가 너무 짧아 별다른 효용이 없지만, 맞은 상대는 무조건 쓰러지므로 위안을 삼고 사용해 보자.

밀어보내기(↓ ⁘ or 횡이동 중 ⁘)

경직과 발동속도 면에서 손색없는 기술로, 상대가 기술에 히트하거나 방어해도 모두 비틀거리기 때문에 경직에 대한 걱정은 하지 않아도 된다. 이 기술과 함께 잡기를 섞어서 공격을 해도 괜찮다. 상대방 뒤에서 이 기술을 맞추면 밀어보내 던지기로 기술이 변하는데, 실전에서 맞출 수 있는 경우는 거의 없다고 봐도 좋다. 근거리에서의 횡이동을 완벽하게 잡을 수 있다.



▲뒤에서 맞추면

▼…치한



사나이 돌격장타(제자리 앉기 중 ⁘ or 히프프레스 후 ⁘)

제자리 앉기(⁘) 중 중단공격을 한다. 사나이 하단쓸기와 함께 이지선다 공격을 할 수 있다.

사나이 하단쓸기(제자리 앉기 중 ●● or 히프프레스 후 ●● or 스프링헤머펀치 후 ●●)

제자리 앉기 ●● 중 나가는 하단공격. 꽤 빠르기 때문에 이지선다 공격으로 쓸만하다.



▲중단



▲하단. 합쳐서 이지선다

정강이깨기(제자리앉기 중 ↓ or 히프프레스 후 ↓ or 스프링헤머펀치 후 ↓)

제자리 앉기 ●● 중인 간류를 공격하려 상대가 접근한다면 이 기술을 사용하자. 안 어울리게 다리를 벌리면서 앉는데 기와깨기까지 피하는 회피능력을 보여준다. 그러나 단지 회피만 할 뿐, 피한 후에는 어떤 기술도 나가지 않는다.



◀…에어로빅 강사, 간류.

팔쌍 날리기(상대의 펀치공격에 맞추어 ←●● or ←●●)

펀치공격 전용 반격기. 이 기술을 성공하면 바로 ●●로 밀어보내 던지기에로 연결할 수 있다.



▲덩치 어울리지 않는 속도로 피하고!



▲밀어붙인다

대전 팁 및 콤보

기본적으로 염마장타 2타 견제(●● ●●)와 앉아 ●●, 왼손 어퍼와 오른 어퍼를 이용해 견제해 나가면서 부치카마시(→ ●●)나 밀어보내기(↓●● or 횡이동 중 ●●)를 이용하여 상대를 제압한다. 이 두 기술들은 위력도 강력하고 가드되어도 상대를 비틀거리게 하므로 간류에게는 경직도 없다. 또한 근거리 횡이동을 잡는 능력마저 가지고 있으므로 상당히 우수한 돌진기술이라고 할 수 있다. 만약 상대가 계속 서서 방어를 하려 한다면 게타구리(↘●●)와 번개장타(↘●●), 혹은 잡기 기술을 이용하여 방어를 헷갈리게 해준다. 허리꺾기 시저스, 번개장타(↘●●) 등으로 상대가 쓰러졌을 때는 히프프레스(↗●●로 추가타를 가하고 만약 상대가 피하려 한다면 사나이 돌격장타(제자리 앉기 중 ●●)나 사나이 하단쓸기(제자리 앉기 중 ●●)로 이지선다 공격을 노리자.



▲번개장타



▲올려 차고



▲엉덩이로도 찍을 수 있고



▲찍는다



▲찍기를 피한다면?



▲이지선다

상대가 체력이 어느 정도 깎여져 체인지를 하려고 한다면 바로 극악치기(← ●●)를 사용하자. 발동시간은 길지만 상당히 자세가 낮아서 상대가 체인지를 하지 않는다고 하더라도 극악치기를 바로 보고 쳐내기란 힘이 든다. 극악치기는 자세가 낮아서 상대가 반격하기 힘들어 중거리에서 단독으로 사용해도 상당한 위력을 발휘할 수 있다. 시오마키(←●●)나 승천장타(←↙↓↘●●) 등은 상대를 높이 띄울 수 있는 띄우기 기술들이다. 이 기술들을 히트시켰다면 염마장타 4타(●● ●● ●● ●●) 후에 밀어보내기(●●) 등으로 공중콤보를 노릴 수 있다. 시오마키의 경우는 상단회피 능력이 있으므로 상대의 공격에 맞추어 사용하며 좋은 결과를 얻을 수 있다.



에디 고르도 (EDDY GORDO)

동네 오락실에서 마구 눌러대는 초보들(특히 아저씨들)의 전유물 에디. 그런 이유로 에디는 초보에게 있어서는 마구 버튼을 눌러도 되는 무서운 캐릭터로, 어느 정도 에디의 기술을 파악한 중수에게는 손쉽게 이길 수 있는 캐릭터로 생각한다. 그러나 에디는 그 현란한 기술들이 상대의 눈만을 현혹시키는 것이 아니라 상대를 심리적으로 위축시킬 수 있는 이지선다형 공격과 강력한 카운터공격, 또 긴 리치와 빠

른 스피드로 충분히 강해질 수 있는 캐릭터이다.

변경점 「철권 3」의 기술에 신기술 몇 개만을 추가하고 기존 기술의 판정 등은 변한 것이 없다. 단, 하단기술이 많은 에디에게신 하단올리기 시스템으로 인해 모든 캐릭터에게 하단 올리기가 생긴 것은 무척 부담이 된다.

기술 설명

트로카 · 에 · 피아오(LK RK)

상단기술을 피하면서 하단공격을 하고 추격타도 가능하다. 또한 앉은 자세, 주저앉은 자세, 물구나무자세 등으로 모두 파생되며 횡신을 하는 적을 공격할 수 있다.

벤린(←LK)

발생속도도 빠르고 위력도 있는 짧은 무릎차기 공격. 판정도 무척 좋아서 남발해도 좋은데 무릎차기인 만큼 리치가 상당히 짧으므로 주의해야 한다.

사바 · 지라토리아(↑ or ↗ RK)

하단을 피하면서 공격할 수 있는 중단공격. 리치가 길며 상대의 시계방향 횡이동을 막을 수 있는 데다가 데미지마저 강력해 에디의 주력 기술중 하나이다. 단, 원투펀치 등에 커트당하기 쉬우므로 남발하다가 커트당할 수 있으니 기습적으로 사용하면 꽤 쓸만한 기술이다.

마카코 · 엔페(←RK)

상단기술로 발동이 빠른 편이라 상대의 공격을 카운터로 쳐내기에 적합하다. 또한 에디의 대부분의 기술이 그렇듯이 뒤에 파생되는 여러 가지 공격이 있는데, 마카코 · 엔페 ➡ 하스티라 · 에 · 시바타(←RK LK LK)는 상, 하, 중으로 연결되는 콤보이고, 콤비나소 · 마카코 · 엔페(←RK RK LK+RK)는 마카코 · 엔페가 카운터로 맞았다면 모두 연결되는 공격이다. 또한, 마카코 · 엔페 후에 LK RK를 하면 하단공격 후에 다시 마카코 · 엔페를 사용해 반격하려는 적을 카운터로 쳐낼 수 있다.

벤린 · 프라다(←→LK)

벤린 · 프라다는 도망가는 상대를 커트하거나 특히 뒤로 굴러 일어나는 상대에게 타격을 입히기 좋다. 또한 기술 후에 어떠한 자세로도 변환이 가능하며(물구나무자세←, 앉은 자세↓) 다가가기 힘든 상대에게 다가가려 할 때 사용하기 쉬운 공격이다(도망만 다니는 상대 등).

비리바(↘ LK+RK)

띄우기 공격으로 체인지콤보를 노릴 수도 있다. 리치가 길고 히트되면 상대를 공중에 띄울 수 있는 에디의 몇 안되는 띄우기 기술이다.



코토베라다(↘ RP)

중단 팔꿈치 공격으로, 히트시 무조건 뒤로 물러나며 쓰러져버린다. 우선권이 좋으므로 압박해오는 상대에게 써주면 좋다. 간혹 상단기술도 피한다.



아르마다 · 프라다(징가(LP+RP or 횡이동) 중 ↑LK)

발생시간이 점프공격에 비해 굉장히 빠르고 데미지도 상당한 데다가 그 뒤에 이지선다 공격을 넣을 수도 있다. 연결되는 기술은 아르마다 · 프라다 ➡ 비리바(↑LK LK), 아르마다 · 프라다 ➡ 바이샤안 보스슈타르(↓LK+RK)로 각각 중/하단으로 이지선다 공격이 가능하다. 아르마다 · 프라다 ➡ 비리바에 상대가 맞으면 공중에 뜨게 되므로 추격타가 가능하다. 또한 앉은 상태로도 파생 가능하다(기술 중 ↓).



헤란파고 ➡ 주저앉기(LK LK)

상단을 회피하며 중단판정의 띄우기 공격을 한다. 기술 후 앉은 자세로 파생되며 다운공격도 가능하다.



▶띄우기

와스나(↖ or ↑ or ↗ LP+RP)

흡사 킹오파의 쿄의 점프 특수기와 같은 모습으로 상대를 공격한다. 상단판정인데다가 방어되면 상대방에게 우선권이 가는 별로 좋지 못한 기술이다.



▶폼은 쿄인데 어째 판정은…



▲멋진 정권찌르기이지만…

이즈카라디몬(←RP)

동작은 정권찌르기와 같고 상대에게 히트되면 다운된다. 발생속도는 꽤 빠른데 판정이 상단인 데다가 위력이 약해 그다지 좋은 기술은 아니다.

콤보지라르(LP RP RK)

원투펀치에서 지라르 특수동작으로 바로 연결되는 에디의 신기술이다. 일단 상대를 당



▲RK RK



▲LP



◀RP

황하게 만들 수 있고, 기술 후 앉은 상태로 파생되며 또한 기술 마지막에 ⊙로 콤보지라르 ➡ 바이샤슈타르(하단), ⊙로 콤보지라르 ➡ 아우토슈타르(상단)로 변화된다. 콤보지라르 ➡ 아우토슈타르는 공중콤보로 넣을 수도 있다.

대전 팁 및 콤보

에디는 기본자세에서 나가는 기술들 중 쓸만한 기술이 어느 정도 있긴 하지만 대부분이 단타계열이고 빠르지도 않고 파워도 세지 않아서 기본자세로만은 실전에서는 좀 어려운 감이 있다.

에디의 고수가 되기 위해서는 일단 에디의 자세에서 어떤 기술이 파생되는가를 익히는 것이 중요하다. 에디는 견제기술들이 매우 강력한 캐릭터이다. 주로 견제할 때 벤린(←⊙), 코토페라다(↘⊙), 사바·지라토리야(↗⊙) 등을 주로 사용하며 정가(or 횡이동) 중에는 에디의 밥줄이라고 할 수 있는 아르마다 프라다(↑⊙) 기술을 사용해 상대를 제압한다. 이 아르마다 프라다는 사용하면 일단 에디가 점프하면서 중단을 한번 공격하고, 이지선다나 주저앉는 자세로의 여러 가지 파생이 되면서 계속적으로 상대를 공격해 나갈 수 있다. 아르마다 프라다 비리바(횡이동 중 ↑⊙ ⊙)가 히트했을 경우, 후속타로 콤보지라르 ➡ 아우토슈타르(⊙ ⊙ ⊙ ⊙)로 공중콤보를 넣을 수 있고, 아르마다·프라다 ➡ 바이샤안보스슈타르(횡이동 중 ↑⊙ ↓⊙) 히트시에는 주저앉은 자세에서 사용할 수 있는 트로카·에·아타카르(주저앉은 자세에서 ⊙)로 다운공격을 할 수 있다. 위력이 매우 좋아 에디의 주력 패턴이라고 할 수 있다.


▲아르마다프라다


▲중단인가


▲하단인가

에디는 손기술이 매우 적다. 원투펀치로 다가가 상대방의 상단 견제기를 피하면서 트로카·에·피아오(⊙ ⊙)로 상단공격을 피하면서 공격할 수 있다. 만약 상대가 방어한다고 해도 에디에게는 별 피해가 없으니 자주 사용해도 좋은 패턴이다. 트로카·에·피아오를 방어했을 때에는 ↙⊙를 사용하지 말고 물구나무자세나 주저앉기 자세에서 파생되는 기술로 딜레이를 없애자. 상대가 트로카·에·피아오를 방어했을 때는 주저앉기 자세로 변환한 후 트로카·에·아타카르를 사용해주는 것이 좋다. 물구나무자세로 들어갔을 때에는 공격하기보다는 다시 일어서는 것이 좋을 것이다.


▲원투펀치로 밀어붙이다가


▲반격시


▲트로카·에·피아오


▲아우·바츄드가 가드된 후


▲하단 LP를 피하고


▲트로카·에·피아오

앉은 상태에서 주로 많이 사용하는 기술은 도우프로(⊙)이다. 이 기술은 한 바퀴 덤블링을 하며 발로 상대를 공격하는 기술인데, 이 기술 후에는 주저앉기나 물구나무 자세로 변환할 수 있다. 물구나무 자세로 변환했을 때에는 뒤로 도망갈 수도 있고, 도망치는 모션을 보여주는 듯 하다가 공격을 하는 등 다양한 공격 패턴이 가능하다. 아우·바츄드(→⊙)는 사용한 다음 물구나무 자세로 변환이 가능하다. 트로카·에·피아오로도 바로 파생될 수 있고, 물구나무 자세로 변환했을 때는 라이트 펀치 ➡ 바이샤·트로카(물구나무 중에 ⊙ ⊙)로 상/중단의 어떤 기술이든 커트할 수 있다. 상대가 하단 견제기술(앉아 ⊙ 등)로 커트하려 한다면 아우·바츄드(→⊙)를 가드시킨 후 하단공격을 하는 상대를 트로카·에·피아오로 하단펀치를 피하면서 공격할 수 있다.


▲또는 가드된 후에


▲띄우기(↓LK+RK)


▲중단 어퍼를 피하고(↓)

에디는 TTT에 넘어오면서 약화된 캐릭터 중 하나이다. 하단기술이 많은 에디에게 전 캐릭터 공통적으로 생긴 신 하단흘리기 시스템은 결코 치명타가 아닐 수 없다. 그러나 절망적인 것만은 아니다. 예를 들어

물구나무 ➡ 라이트 펀치 ➡ 바이샤·트로카(물구나무 중 88 88)는 에디의 주력 기술 중 하나인데, 판정이 중단 후 하단이라서 상대가 중단을 막은 후 하단을 흘릴 수가 있다. 물론 이런 기술들의 대부분을 TTT에서는 사용하기가 힘들어졌다고는 하지만 만약 라이트 펀치까지만 사용한 다음 앉은 상태에서 사용할 수 있는 기술로 하단 흘리기를 하려는 상대를 커트하면 데미지를 입힐 수가 있을 것이다.

횡이동을 하면서 뒤로 이동해 상대의 공격을 유도할 때에는 바이샤·트로카(횡이동 중 88)를 사용하면서 상대의 공격을 종종 커트해주는 것이 좋다.

또 물구나무 중에 레프트 펀치 ➡ 하스티라·에·시바타(88 88 88)는 중단 후 하단으로 상대에게 레프트펀치를 먹인 다음 무조건 앉게 만들어 레프트펀치에서 끊고 메이오슈타르(일어서며 88) 등으로 연결하고, 또 레프트펀치 후 기본 잡기나 뷔라르(←↙↓↘→88)로 심리전을 이용한 공격을 할 수 있다.



▲물구나무



▲물구나무➡ 레프트펀치



▲잡기



린 샤오유

화려한 횡이동과 대부분의 상중단 기술을 회피하는 봉황세로 상대를 농락하는 샤오유. 그 능력은 TTT에서도 여전하다. 횡이동과 봉황세에서 파생되는 회피능력을 모두 마스터한다면 그야말로 상대를 가지고 노는 기분으로 싸울 수가 있다. 단, 파워가 약하다는 것과 공중콤보의 데미지가 약하다는 것이 샤오유의 큰 문제이긴 하지만….

변경점

샤오유의 주력 띄우기 기술인 탕견(일어서며 88)과 호미각(뒤돈 상태에서 88)이 약화된 것이 눈에 띈다. 탕견은 카운터가 아니면 쓰러지지 않도록 변하였고, 호미각은 후면에서 맞추었을 때는 공중콤보를 넣지 못하도록 변하였다. 그 외에 큰 변경점은 보이지 않는다.

기술 설명

가추장(↗88)

간단한 커맨드로 위력을 발휘하는 기술. 상대의 경직을 노려 사용하는 것이 가장 일반적이다.



▶가추장

상보장권 ➡ 뒤보기(↘88)

카운터시 뒤돌며 88가 맞으며 뒤돈 상태로 파생된다. 뒤돌기 자세로 파생되는 데 쓰이는 가장 기본적인 공격이며, 주익배장(88 88)으로도 비슷한 효과를 노릴 수 있다.

탕견 ➡ 뒤돌기(일어서며 88)

「3」에서 샤오유의 대표적 띄우기 기술 중 하나였는데, TTT에서는 카운터일 때만 뜨도록 조정되었다. 이 점만 보면 활용성이 떨어진 것 같이 생각될 수도 있으나 카운터가 아닐 때 이지선다를 걸 수 있는 장점이 생겼다. 하단 방어 후에 사용하면 좋고, 이지선다보다는 상대를 확실히 넘어뜨리고자 한다면 일어나며 88를 사용한 후 추가타로 이합퇴(→→88)를 때린다.

파보(←88)

사용하면 옆으로 횡이동하면서 특수한 자세를 잡는다. 이때 캔슬로 횡이동 커맨드를 입력하고 다시 파보로 캔슬하여 횡이동 각도를 크게 만들 수 있다. 이 순서를 반복해서 입력하면 상대의 뒤로도 돌아갈 수 있는 활용이 가능하다.

쌍벽장(→→88 88)

파워가 약한 샤오유에게 지상에서 가장 막강한 파워를 자랑하는 기술. 1타가 히트하면 모두 맞고, 2타를 카운터 히트로 맞으면 상대는 지상에서 튕겨 다시 뜨게 된다. 지상 뿐 아니라 공중콤보의 마무리로도 적합한데, 공중에서 맞추면 상대가 낙법을 하지 못해 다음 후의 공방에도 유리한 기술이다.

이합퇴(→→88)

전진하면서 중단 발차기를 한 다음 뒤돈 자세를 잡는다. 얼핏 생각하면 뒤돈 자세는 약점을 노출하지 않을까 라고 생각되겠지만, 뒤돈 상태에서 나가는 강력한 기술을 많이 갖고 있는 샤오유에게는 적에게 접근할 때 주력으로 사용한다. 이후 뒤구르기 ➡ 도궁각(→88 88)이라든지 호미각(뒤돈 상태에서 88), 잡기 등의 여러 가지 패턴으로 파생될 수 있다. 또한 카운터 히트시 시계방향으로 횡이동한 후 호미각을 사용하면 상대를 띄울 수 있다.



▶이합퇴

격벽장(88)

중단판정에 강력한 데미지를 가지고 있는 신기술. 속도는 느린 편이지만 리치가 길고, 근거리 횡이동을 추적하는 능력을 가지고 있다. 또 공중콤보로 사용했을 때에도 기존의 가추장(↙88)을 대체할만한 데미지를 갖고 있다.

봉황쌍연퇴(← 88)

상단이며 2히트 기술인데 가드를 하든지 상대가 맞든지 샤오유가 먼저 움직이게 된다. 남발할 정도는 아니라도 기술 사용 후 봉황세나 뒤돈 자세로 변경할 수 있으므로 상대의 공격을 유도하여 공격할 수 있다.


◀봉황쌍연퇴

도타연장(↘ 88 88)

기본공격이나 다운공격용으로 사용할 수 있으나 막히면 잽 정도를 얻어맞을 딜레이가 생긴다. 히트되면 상대가 뜨는데 너무 멀리 뜨고 빨리 떨어져서 위력적인 공중콤보를 찾기가 힘들다.


◀도타연장

등돌기 ➡ 호미각(등돌기 중 88)

측면이나 정면에서 히트했을 때는 상대가 뜨고, 후방에서 맞추면 뜨지 않도록 변화되었다. 그러나 여전히 샤오유의 주력 띄우기 기술이므로 뒤돈 상태의 공방에서의 주력 기술이다.


▶뒤에서 맞으면 뜨지 않고 뱅글뱅글 돌 뿐

등돌기 ➡ 암각(등돌기 중 ↓88)

새로운 가드 해체 기술. 리치가 길어 순간적으로 쓰면 잡기판정을 지니고 있어 타격을 줄 수는 없지만 상대의 대부분의 기술을 무시할 수 있다. 뒤돈 상태의 샤오유를 공격하려는 상대에게 유용하게 쓰인다.

봉황세 ➡ 봉황연퇴(봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗ 88 88)

봉황세에서 가장 안정되게 상대를 띄울 수 있는 기술. 1타까지만 사용하면 상대를 띄운다. 확실하게 적을 띄울 수 있는 상황이라 판단된다면 1타까지만 사용해서 공중콤보를 노리고, 견제용으로 사용하려 한다면 2타까지 모두 사용하여 딜레이를 줄이고 1타를 막고 반격하려는 적을 대비한다.

봉황세 ➡ 부채차기(봉황세 중 88 88)

봉황세에서 하단을 노리는 몇 안돼는 기술. 봉황연퇴로 상대가 중단을 계속 방어하도록 만들었다면 가끔씩 이 기술로 상대의 하단을 노리보자.

대전 팁 및 콤보

샤오유는 그냥 앞으로 서서 싸우는 것보다는 뒤돌기와 봉황세(↓88)를 이용하여 싸우는 스타일이다. 뒤돌기 상태에서는 횡이동의 반경이 크고 정면을 볼 때보다 기술이 빨리 나가며 이후 여러 가지로 파생되는 기술들을 이용해 상대방을 제압할 수 있다. 또, 봉황세에서는 상대방의 상단기술 전부와 중단기술의 대부분을 회피하고 적을 공격할 수 있다.


▲뒤돌기 자세


◀봉황세

먼저 뒤돌기 자세는 상보장권(↘88), 88 88, ↑88, 일어서며 88, 앉은 상태에서 ↘88 ←88, 이합퇴(→→88), 봉황세에서 →88, 앉아서 88 88 등으로 잡을 수 있다. 가장 애용되는 패턴은 상보장권, 이합퇴, 그리고 ←88 등이다. 뒤돈 상태에서 쓸만한 공격으로는 배신격 1타(뒤돈 상태에서 88), 호미각(뒤돈 상태에서 88), 도궁각(뒤돈 상태에서 →88 88) 등이다. 배신격으로 상대를 견제하면서 빈틈을 보이면 호미각으로 띄우고, 무리하게 상단 견제를 하고 있는 상대라면 도궁각으로 띄울 수도 있다. 특히 뒤돈 상태에서는 횡이동의 각도가 커지므로 상대의 공격을 흘리고 공격하는 것이 적합하다. 근거리에서는 하단 88 등으로 뒤돌며 하단을 견제하고 다시 탕견(일어서며 88)으로 뒤돈 자세를 잡는다든지, 신기술 암각(뒤돈 상태에서 ↓88) 등으로 상대의 가드를 해체하고 잡기 혹은 중단공격의 이지선다를 할 수도 있다. 그중 가장 좋은 패턴이라면 뒤돈 상태에서 88와 88, 그리고 잡기 중 택일 공격이다. 배신격 1타는 매우 우선권이 좋기 때문에 상대를 견제하기 쉽고, 배신격 1타 후 상대의 반격을 다시 횡이동으로 피하고 호미각으로 띄운다든지 하는 패턴이 성립된다. 배신격을 카운터로 맞출 수 있다면 88 88 88까지 끝까지 써서 띄울 수 있다. 배신격 2타(뒤돈 상태에서 88 88)는 우선권이 좋아 카운터로 적의 공격을 씹기도 좋고, 만일 2타까지 썼을 때 카운터가 아니거나 상대가 가드한다 하더라도 우선권이 좋은 상보장권을 이용해 다시 뒤돌기 패턴으로 이행될 수 있다.

이런 뒤돌기 패턴에 계속 당하다보면 상대는 횡신하는 샤오유를 잡기 위해 횡이동을 잡는 회전계 기술을 쓰게 되는데, 보통은 이런 기술들은 상단공격이 많으므로 도궁각으로 회피하며 상대를 띄울 수 있다. 또한 뒤돈 상태에서 천상십자황(→→88)으로도 상대의 기술을 피하며 뒤로 돌아가는 것이 가능하다. 이 기술은 가드되어도 경직이 별로 없고, 맞추지 못해도 경직이 없기 때문에 천상십자황 사용 후 착지 모션이 상대를 향해 등을 돌리고 있으면 다시 뒤돈 상태에서의 패턴으로 이행하면 되고, 앞을 보고 있으면 다시 뒤돈 상태로 한 후 횡이동으로 상대를 농락할 수 있다.

앉은 상태에서는 탕견과 소퇴배신격 2타(앉아서 88 88) 등으로 등돌린 자세를 잡을 수 있다. 소퇴배신격의 1타는 하단공격이므로 탕견과 섞어서 사용하면 좋다.

이 모든 뒤돌기 패턴은 봉황세(↓88)로 즉각 변경이 가능하다. 상대의 공격을 뒤돈 상태로 유도하고 그것을 봉황세로 흘려서 자신의 흐름으로 바꾸는 것이 바로 샤오유만의 파이팅 전법이다. 어떤 상태에서

든 상대의 중상단공격을 예측했다면 즉각 봉황세로 변환한다. 봉황세 자세에서 쓸만한 기술은 봉황연퇴 (봉황세에서 ↑ or ↗ ⊗ ⊗)나 부채차기 (⊗ ⊗) 등이 있다. 봉황연퇴는 1타를 맞추면 상대를 띄울 수 있고, 상보장권(↘⊗)에서 이어지는 ⊗ ➡ ⊗ ⊗ ➡ 쌍벽장(→ ⊗ ⊗)의 공중콤보로 강력한 데미지를 입힐 수 있다. 만일 봉황연퇴 1타가 맞지 않을 것 같다면 2타까지 연속으로 써주면 상대는 1타 후 반격을 노리다가 오히려 맞게 된다. 두 공격이 모두 가드된다 하더라도 경직은 미미하므로 어느 정도는 남발해도 좋은 패턴이다. 게다가 봉황연퇴를 계속 사용하여 상대를 샤오유가 봉황세를 취하기만 하면 무조건 서있게 만든 후에 부채차기를 사용하여 서있는 상대를 쓰러뜨릴 수 있다. 부채차기 후 상대가 쓰러졌을 때에는 소퇴배신격(앉아서 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗)의 2타 정도를 사용하자. 이때 상대가 무리하게 일어나려다가 소퇴배신격을 맞고 떠오르면 소퇴배신격 2타 ➡ ⊗ ➡ ⊗ ➡ ⊗ 정도로 강력한 콤보를 먹일 수 있다. 이 소퇴배신격을 이용한 다운 중의 공방은 아주 좋은 패턴으로 상대를 섣불리 일어나지 못하게 하고 이합퇴(→⊗) 정도로 데미지를 입힐 수 있다.

봉황세 중 잡기는 횡이동 후에 나가게 된다. 순간적으로 몸을 굴린 후 잡기가 나가는데, 횡이동 후 잡기가 나오는 것을 예측한 상대라면 앉아서 잡기를 피하려 할 것이다. 이때 레버를 ↓로 고정하면 잡기를 캔슬하여 앉은 자세로 변경할 수 있는데 이때 당견이나 일어서며 ⊗ 등을 이용하여 적절하게 상대를 공략할 수 있다. 단, 이 패턴은 당견이 상대를 띄우지 못하게 변경되어 많이 약화된 느낌이 든다. 소퇴배신격을 이용한 전법은 잡기 후에도 유용하게 쓰인다. 기본 던지기는 대부분 근거리에 상대가 넘어지게 되는데 이때 소퇴배신격을 일어나려는 상대에게 써주면 상대를 또 다시 띄울 수 있다.

뒤돈 상태와 봉황세뿐만 아니라 샤오유는 앞을 본 상태에서도 상당한 파워를 보여준다. 쌍벽장(→⊗ ⊗)과 신기술 도타연장(↘ ⊗ ⊗)을 한번 써보자. 앞을 본 상태에서의 샤오유 파워의 강력함 보여 줄 것이다. 쌍벽장은 상대의 경직을 노려 공격하는 것으로 상당한 데미지를 주며 또한 다른 기술과 맞붙어도 웬만하면 이길 정도로 판정도 좋다. 또한 상대가 가드한 경우에도 별다른 경직을 보이지 않고 오히려 샤오유쪽에 우선권을 보인다.

앞을 본 상태에서의 신기술 도타연장(↘⊗ ⊗)은 기술을 히트시켜 상대를 띄운 후 ⊗ ➡ ↘⊗ ➡ ⊗ ⊗ ⊗로 공중콤보를 맞출 수 있다.





브라이언 퓨리

리치가 길고 판정이 좋은 기술들을 지니고 있는 브라이언은 중장거리 싸움에 유리한 면을 보인다. 근접전에서는 자잘한 이지선다 공격 시리즈로 상대를 혼란시키고, 중장거리에서는 리치가 긴 기술들로 제압하는 것이 기본이다. 몇 가지를 제외하고는 「3」에 비해 전체적으로 좋아진 면이 많아졌다

변경점

레그 스매쉬(↘⊗)를 맞추었을 때의 모션이 바뀌었으며, 스네이크 에이지(↘⊗) 가드시 모션도 바뀌었다. 또한 레그 스매쉬 가드시에 상대방이 먼저 움직이게 변경되어서 「3」에선 우선권을 가졌던 것이 불리하게 변경되었다. 또한 TTT에서는 회피하면서 상대를 칠 수 있었던 스네이크 팡(⊗ or ↓ (or↓) ⊗을 사용할 때 반드시 레버를 중립이나 아래로 놓고 입력해야 한다. 즉, 「3」에서는 레버 방향에 상관없이 입력해도 나가 보통 레버를 뒤로 하고 입력했었는데, 이번 작품에서는 ←⊗ 를 입력하면 펀치 전용 반격기가 나가므로 주의하자.

기술 설명

라이트 보디 블로우(↘⊗)

최강의 중단펀치라고 해도 손색이 없을 정도의 파워, 속도, 판정 등을 자랑한다. 또한 경직마저 없어서 일단 쓰고 본다는 생각을 가져도 좋다. 게다가 TTT에 오면서 리치마저 길어져… 남발하자.



▲「3」 발매 당시 가칭은 마하 브레이커였다(남코의 뉴먼어슬레틱스 속편의 이름)

마하 펀치(→⊗)

최강 반격기로, 상대의 어떤 공격이라도 방어 후 반격할 수 있는 빠른 기술이다. 예를 들어 폴의 붕권, 요시미츠의 옆차기(↘⊗) 등을 막고 들어가기 때문에 상대방은 브라이언을 공격할 때 신중을 기하게 될 것이다.

플라잉 힐(↑ or ↗⊗)

딜레이가 없고 방어되었을 때에도 브라이언이 우선을 가진다. 게다가 하단회피마저 회피하고 히트되었을 땐 공중콤보마저 가능한 만능기이다. 옥에도 티는 있는 법, 횡이동에 약한 면을 갖고 있다.

니 크래쉬(일어서며 ⊗)

앉은 상태에서 빠르게 나가는 무릎차기 기술. 카운터 히트시 스턴이 되는데 이때 리프트어퍼(일어서며 ⊗)로 띄워 공중콤보가 가능하다.

레그 스매쉬(↘◎)

중단 판정의 돌려차기 기술로, 「3」에 비해 약해졌다. 다른 점은 같지만 경직이 커져서 예전처럼 남발할 수 없게 되었다.

리프트 어퍼(일어서며 ◎)

띄우기 기술로 방어되어도 경직이 없다. 브라이언이 가지고 있는 띄우기 기술 중 가장 높이 띄우고 위력적이며 재미있는 공중콤보를 많이 만들어 낼 수 있는 기술이다.



▲가드되어도 경직은 없다

아토믹 블로우(일어서며 ◎)

히트시에 ➡◎로서 추가히트가 가능한 기술이다. 단, 상대에게 완벽한 경직이 생겼을 때가 아니라면 사용을 자제하는 것이 좋다. 히트시 브라이언의 멋진(?) 웃음소리를 들을 수 있다.

스네이크 엣지(↘◎)

「3」과 비교해서 모션만 바뀐 기술. 파워도 강하고 추격타도 가능하며 의외로 낙법잡기도 잘 한다. 대신 방어되면 경직이 심해, 만약 진에게 이 기술을 방어당했다면 추돌, 초풍신 등 강력한 기술을 얻어맞게 된다.

스네이크 팽(◎ or ↓(or ⬇)◎)

상단을 완벽하게 회피하면서 공격하는 기술. 「3」에 이어 여전히 건재한 성능을 보여준다.

스웨이 & 스매쉬(↓↙←★◎)

스네이크팽처럼 상단을 빠르게 회피하면서 공격을 한다. 단, 상단기술이라 빗나갈 경우 위험부담이 있다. 띄운 후 체인지가 가능하기 때문에 체인지콤보를 노리기에 좋다.

서전 크로스 플러스 원(◎ ◎ ◎ ◎)

빠르게 발동되기 때문에 카운터를 노리거나, 횡이동하는 상대를 잡을 때 사용한다. 마지막 ◎는 생략하고 사용하는 것이 좋다.

마하킥(→➡◎)

마하펀치에 대응하는 기술. 반시계방향 횡이동을 완벽하게 커버하면서 짭짤한 데미지를 보장한다. 그러나 마하펀치와 마찬가지로 상단이기 때문에 자주 앉는 상대에게 사용하면 위험하다.



▲마하펀치의 라이벌

쵸핑 엘보(← ◎)

브라이언을 한층 더 강하게 해주는 기술. 히트시 상대는 무조건 바운드되면서 공중에 뜨고 공중콤보도 쉽게 넣을 수 있다. 상대의 딜레이를 파악하여 마하펀치와 함께 사용하면 좋다.



▲박력만점이다

스토맥 블로우(↗◎)

약간의 상단회피능력을 지니고 있다. 공중콤보로 사용했을 때에는 상대가 뒤집히는데 만일 상대가 뒤집힌 상태에서 낙법을 시도한다면 더욱 쉽게 낙법잡기를 할 수 있도록 유도하는 기수로 사용할 수 있다.



▲히트 모션은 그럴 듯 한데 카운터로 맞아도 아무 일도 안 일어난다

패링(←◎)

상대의 펀치 공격을 흘리고 ◎를 눌러 반격을 할 수 있다. 왼손 공격을 흘렸을 때에는 마하펀치로 반격을 하고, 오른손 공격을 흘렸을 때에는 라이트 보디블로우를 먹인다. 특히, 특수한 포즈의 펀치공격을 흘렸을 때에는 상대의 뒤쪽으로 들어가 보디블로우를 히트시킨다.

대전 팁 및 콤보

일단 브라이언은 상대를 빠른 상단 견제공격으로 압도해 나가는 캐릭터이다. 보통 많이 쓰이는 기술 중 하나가 라이트 보디블로우(↘◎)와 상대의 횡이동을 잡을 때 사용되는 레그 스매쉬(↘◎)이다. 서전 크로스 플러스 원(◎ ◎ ◎ ◎)의 3타까지 사용하면서 상대를 견제하는 것도 좋은 패턴이다. 브라이언은 상대방과 대전시 쉬지 말고 횡이동/백대시를 해주는 것이 중요한데 웬만하면 위나 아래 섞어서 하지 말고 한쪽으로만 횡이동을 해주는 것이 좋다. 이는 브라이언의 기술들이 대부분 한쪽 횡이동을 잡는 기술들과 빠르게 직선으로 공격하는 기술들밖에 없어서 상대와의 횡이동 방향이 비틀어지게 되면 상대방을 건드릴 수 없게 되는 상황이 발생할 수도 있기 때문이다. 따라서 한쪽 방향으로만 횡이동을 하는 것이 중요하다.

브라이언처럼 빠른 잽을 가지고 있는 캐릭터들은 어떠한 기술을 가드하게 되더라도 대부분의 상황에서 빠른 잽으로 불리한 상황을 타개할 수 있다. 또 방어 후 양측이 동시에 움직이는 기술들을 가드했을 때라도 상대의 기술을 빠른 잽으로 커트해 나가고 다시 그것을 반복해 나간다. 그러나 이런 캐릭터들은 상대에게 한번 밀리기 시작하면 걷잡을 수 없게 밀리는데 브라이언은 그럴 때에 대비해서 스네이크 팽(◎)과 패링(← ◎)을 잘 써주어야 한다.



▲흘리고



▲마하펀치다!

전체적으로 스피드가 빠른 브라이언이므로 대시로 빠르게 이동을 하는 도중 상대의 딜레이가 보이면 마하펀치나 쵸핑 엘보(←◎)로 상대를 공격하는 것을 익혀두자. 여기에는 쵸핑 엘보 히트시 추격타로 넣을 수 있는 콤보 중 강력한 것으로 ◎ ➡ ←◎ ◎ ◎ 가 있다. 또, 하단기술을 주력으로 쓰는 플레이어들을 상대로 싸울 때에는 ↗◎를 이용하여 하단기술을 회피하면서 때릴 수 있다. 또한 가드되었을 때에 딜레이가 전혀 없음에도 불구하고 오히려 브라이언이 먼저 움직이면서 이지선다를 걸 수 있고, 히트시에는 ◎ ◎ ◎ ➡ 마하펀치가 손쉽게 들어간다.



▲LP+RP+LP



▲마하펀치!

상대의 낙법을 노린 테크닉으로는 ⁘ ➡ ⁘ ➡ 스토맥 블로우(↙ ⁘)가 있다. 이것은 상대를 공중에서 뒤집은 후 낙법을 할 것을 예측해 스네이크 에이지(↘ ⁘)로 상대가 가드할 수 없을 정도로 완벽한 낙법잡기를 할 수도 있으며, 상대의 낙법 방하을 예측해 그 반대방으로 횡이동하여 상대의 측면에서 잡기나 다른 타격기로 추가타를 노릴 수도 있다.

브라이언은 봉권스텝(↓↘→)을 지니고 있는데, 이 스텝 중에 나가는 기술들은 모두 중단기술들이다(⁘로 리프트 어퍼, ⁘로 아토믹 보디블로우). 그러나 이 스텝을 캔슬하여 데스 메신져(접근↓↘↓↘ ⁘)로 연결할 수 있어 이지선다 공격을 할 수 있다. 스네이크 에이지(↘⁘) 히트 후에는 니 크래쉬(일어서며 ⁘) 후 ⁘ ➡ 마하펀치의 연속기를 노릴 수 있다.



▲스네이크 에이지



▲니 크래쉬



▲LP



▲ 마하펀치



▲초핑 엘보로 띄우고



▲ LP ➡ LP



▲스토맥 블로우



▲확실히 뒤집혔을 때



▲낙법하는 상대에게 스네이크 에이지 작렬!



화랑

빠른 스피드와 다양한 기술들로 현란한 파이팅을 펼칠 수 있었던 화랑. TTT 추가된 신기술은 더욱 더 빠르고 강력한 공격으로 상대를 몰아 붙이는 것이 가능해졌지만 여전히 결정적인 중단기술의 부재와 하단공격이 취약하다는 것은 고질적인 문제로 지목된다.

변경점

「철권 3」에서의 최고 약체 캐릭터에 가까웠던 화랑. '돈 먹는 양아치'라는 닉네임으로 통하는 그의 약함에 좌절하는 플레이어들이 한둘이 아니었다 쓸만한 기술은 모두 상단판정이라 앉은 상대에게는 공격할 마땅한 기술도 없었고, 하단공격도 부실한데다가 쓸만한 잡기조차 없었다. 이번에 새롭게 추가된 기술들은 전작의 여러 단점을 보완할 수 있는 강력한 것들뿐이다. 게다가 기존에 가지고 있던 기술들도 미묘하게 파워 업하여 전체적인 밸런스가 균형 있게 잡힌 느낌이다. 기존의 빠른 상단기술들을 연속으로 이어주는 전법이 굉장히 유효해졌으며 엄청나게 높이 띄우는 기술인 라이징 블레이드로 인해 태그 콤보에 시작에 있어서도 매우 유리해졌다.

기술 설명

스텝 체인지(⁘)

자세를 바꾼다.

레프트 플라밍고 페인트(→ ⁘★)

전작 「3」에 비해 플라밍고에서 파생되는 신기술들의 증가로 그 유용성이 증가했다. 신기술 라이트 힐랜스(레프트 플라밍고 중 ←⁘)와 사이드킥 콤보(↘⁘ ⁘)의 추가로 플라밍고에서의 띄우기와 중단견제가 수월해졌다.



더블 잽(○ ○)

근거리 견제에서 유용하게 쓰인다. 진이나 헤이하치의 그것과 비교할 때 상당히 성능이 떨어지지만 그래도 쓸만한 기술이다.

더블 잽 로우 & 하이킥(○ ○ ○ ○)

더블 잽(○ ○)에서 이어지는 기술로 하단 킥과 상단 킥을 연달아 내는 기술이다. 더블 잽이 히트해도 로우 & 하이킥은 가드할 수 있으므로 가급적 사용을 자제하자.

원투펀치(○ ○)

타 캐릭터들의 그것에 비해 스피드가 빠른 편이나 판정 면에선 그리 뛰어난 면은 보이지 않는다. 역시 빠른 기술이므로 근접견제에 유효하다.

원투미들킥(○ ○ ○)

원투펀치 후에 스텝 인사이드킥의 모션과 비슷한 킥 동작이 추가된 것이다. 원투펀치가 히트한다 해도 마지막 사이드킥은 히트하지 않기 때문에 중단의 판정으로 상대방을 견제한다는 의미외엔 그리 큰 효용은 없다. 사실 이 콤보보다 원투펀치 후 어퍼컷(↘○)이나 미들 백블로우(→○) 등의 근접 중단기술들로 이어주는 것이 훨씬 효율적인 패턴이다.

원투라운드킥(○ ○ ○)

상상상의 판정을 가지며 마지막 라운드킥까지 상대방에게 가드되면 밀착 상태에서 큰 딜레이가 생겨 지상전에는 절대 쓸모가 없다. 단, 공중콤보용으로 사용하면 만족할 만한 결과를 얻을 수 있다. 공중에서 거의 어떤 상황에서도 안정적으로 히트하며 좋은 데미지를 준다. 상대를 띄웠을 때 불안하다 생각되면 부담없이 이 기술로 연결시키자.

어퍼컷(↘ ○)

화랑의 어퍼컷은 판정면에서 그리 뛰어나지는 않다. 노멀 히트시 상대방을 띄울 수 없으며 어퍼스턴 상태로 만든다. 이때 거리에 따라 바쥬카 킥(→→ ○)이 후속타로 히트하며, 어퍼컷을 카운터 히트시켰을 때는 간단한 원발자세들의 공중콤보가 가능하다.

라이트킥 콤보(○ ○ ○ ○)

상단 발차기 3연타 후의 중단 돌려차기이다. 빠르고 빈틈없으나 4번째 중단 킥이 가드되면 상대와 밀착된 상태에서 오른발자세로 딜레이가 생긴다. 치명적인 정도는 아니지만 그래도 주의를 요한다. 3발째에서 멈추면 라이트 플라밍고 자세로 들어가나 그리 유용하진 않다.

라이트킥 콤보 로우(○ ○ ○ ○)

라이트킥 콤보의 마지막을 하단 킥으로 끝내는 기술. 하단 킥이 가드되면 진의 추돌 등의 기술로 반격당하는 것이 확정적이므로 잘 생각해서 사용하자.



◀태권도다운 기술이다

미들 백블로우 ➡ 오른발자세(→○)

「3」와 비교할 때 판정이나 스피드, 히트 후의 우선권 공방에서 파워 업한 기술이다. 근접 주력 중단기로 매우 유효하며 기술사용 후에 오른발자세로 변환되므로 히트 후 안전하게 오른발자세의 여러 기술들로 파생시킬 수 있다. 가드 후 딜레이도 적어져서 더욱 위협적으로 변하였다. 단, 데미지가 적은 것이 아쉽다.

우 반월축 ➡ 오른발자세(←○)



왼발자세의 근, 중거리 주력 상단기술로 좋은 데미지와 판정으로 요긴하게 쓰인다. 기술사용 후 오른발자세로 변환되므로 역시 오른발자세의 여러 가지 기술들로 파생시키기 쉽다. 카운터로 히트시켰을 때는 상대방의 몸을 돌려버리는 효과까지 있어 치명적 상황으로 몰고 갈 수 있다.

발목베기(↙○)

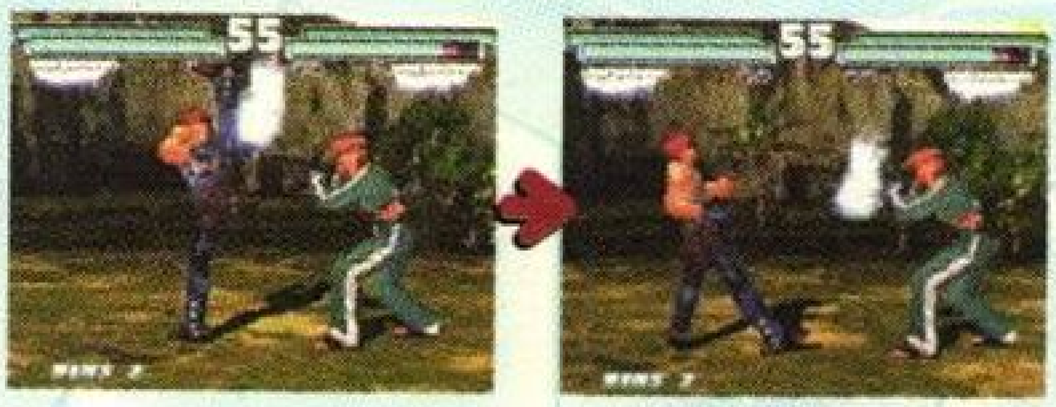


▲시건방진 차기이다

하단공격으로 데미지는 미약하나 여러 상황에서 다운공격으로 자주 이용된다. 카운터 히트시엔 스텝 인사이드킥(→○ ○)이 후속타로 들어간다.

도끼차기(일어나며 ○ ○)

앉은 자세에서 나오는 만큼 대단히 좋은 판정을 보인다. 2발째는 다운공격도 가능하며 사용 후에는 오른발자세로 변환되는 화랑에게는 정말 중요한 기술이다. 기회가 된다면 자주 사용하자.



바쥬카 킥(→→○)

긴 리치와 빠른 스피드의 기술이나, 상단판정에 가드되었을 때는 무방비로 배후를 보인다는 것이 치명적이다. 히트시키면 상대의 배후를 잡지만 그것을 노리고 단독으로 사용하기에는 자살행위에 가까운 위험 부담이 큰 기술이다. 어퍼 노멀 히트시나 ○ 카운터 히트시 곧 바로 사용하면 스턴되는 상대방을 추격해 히트시키고 배후를 잡을 수 있다. 이것은 흔히 '캐치콤보'라 하는 화랑의 대표적 지상연계 중 하나이다.



▲나는 너의 뒤에 있다

라이징 블레이드(→★↓↘ ○)

화랑의 띄우기 기술 중 핵심이 되는 기술. 앉아 대시에서 나오는 기

술로 상단공격을 흘리는 성질이 있으며 상대를 굉장히 높이 띄우므로 스텝을 체인지하여 무궁무진한 콤보가 가능하다. 하지만 전작 「3」에 비해 가드되었을 때의 딜레이 증가와 횡이동 추격성의 약화로 신중하게 사용하여야만 한다.

사이드킥 콤보(↘ ⊗ ⊗)

2발째의 시간차 공격이 가능해졌고 판정이 강화되었다. 근거리에서 카운터시 2발 모두 들어간다.





회전 발뒤꿈치 내려찍기(→→ ⊗)

기술의 발동은 조금 느리나 긴 리치와 가드 후 상대방의 가드 딜레이로 인해 자신이 우선권을 얻을 수 있는 유용한 기술. 리치도 길고 횡이동에 대한 추격성도 좋아 화랑의 중, 원거리 중단기로서 없어서는 안될 기술이다. 타점이 낮아 다운된 상대의 기상을 견제하기에도 대단히 쓸만하다. 사용 후 오른발자세로 변환된다. 히트시킨 후엔 우선권 공방이 애매하니 상대의 반응을 잘 살펴 셋업이나 라이트 리버스킥(↘⊗) 등의 기술로 연결해 주자.



스텝 인사이드킥(→⊗ ⊗ or →★↓↘⊗ ⊗)



「3」에 비해 리치가 짧아지고 발동 스피드가 느려졌지만 여전히 견제기로서의 성능은 그럭저럭 좋은 편이다. 가드되었을 때 딜레이가 상당하므로 주의를 기울여 사용하자.

라이트 플라밍고 페인트(→★⊗)

새롭게 추가된 기술로 왼발자세에서 시계방향의 횡이동과 동시에 라이트 플라밍고 자세로 들어가는 기술이다. 커맨드상의 난해함과 발동 스피드가 약간 늦다는 것이 흠이지만 횡이동 반경이 크고 시계방향 횡이동으로 회피할 수 있는 기술들에 대응하여 사용한다면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다.

스매쉬 로우 & 라이트 하이(↓⊗ ⊗)

하단차기 후에 바로 우측 상단 킥 플라밍고 자세로 들어간다. 첫 하단 킥이 특수중단이라 상단가드가 된다는 점이 조금 아쉽다. 콤보 도중에는 큰 빈틈은 없으며 다운된 상대를 견제하거나 콤보용 등의 여러 면의 활용성이 기대되는 신기술이다.

플라즈마 블레이드(왼발자세 배후를 보이고 있을 때 ⊗)

상대방에게 배후를 보이고 있을 때 2종류의 플라즈마 블레이드(→⊗ ⊗)로 견제할 수 있게 되었다. 스피드와 판정이 그리 좋은 편도 아니고 상대를 충분히 높이 띄우지도 못해 공중콤보로 연결시킬 수도 없다. 실전에서의 유용성은 적다.

오른발 자세

라이트 리버스킥(⊗ ⊗)

오른발 자세에서 나오는 기술 중 최강의 판정을 자랑한다. 빠른 스피드, 데미지 등등 무엇하나 손색이 없는 기술. 1발째에 레버를 →로 유지해 라이트 플라밍고로 변환시킬 수 있다. 첫발이 카운터시에는 상대방을 공중에 띄우며 약간의 공중콤보도 가능하다.

플라즈마 블레이드(→⊗ ⊗)

라이징 블레이드(→★↓↘⊗)의 축소판. 제자리에서 발을 높게 올려 차 상대방을 공중에 띄운다. 화랑의 대표적 띄우기 기술 중 하나이며 히트시에는 오른발자세에서 쓸 수 있는 거의 모든 공중콤보를 시도할 수 있다.



▲발레와 같은 우아한 동작이다

스핀킥(←⊗)

회피성능과 판정이 강해진 느낌이다. 가드되면 상대의 가드방향이 돌아가버려 우선권을 점유할 수 있고, 가드되지 않으면 살인적인 딜레이가 생기므로 거리를 잘 보고 사용하자.

롤링 라이트킥(⊗ ⊗)

느리고 상단이긴 하나 히트시키면 일격에 큰 데미지를 입힐 수 있다. 가드되어도 상대방에게 가드 불능의 여러 후속공격을 시도할 수 있다. 상대와의 거리를 잘 계산해서 기습적으로 사용해주면 좋은 효과를 볼 수 있다. 다운된 상대에게 발목베기(↙⊗)와 회전 발뒤꿈치 내려찍기(→→ ⊗) 의 이지선다 공격으로 괴롭혀 주자.

좌 반월축(←⊗)

왼발자세에서 나오는 그것과 똑같은 기술로 판정은 이쪽이 더 좋은 것 같다. 역시 카운터시에는 상대의 몸을 돌려버린다.

셋업 ➡ 레프트 플라밍고(→ ⊗)

라이트 리버스킥에 버금가는 판정과 데미지를 보이는 강력한 기술이다. 중단판정도 강해 믿음직한 기술이긴 하나 리치가 짧아 중거리 이상의 거리에는 사용하기 곤란하다. 라이트 리버스킥과 병용해서 사용하면 효율적이다.



라이트 사이드킥(↘)

새롭게 추가된 기술로, 길게 몸을 쭉 뻗어 사이드킥을 한다. 판정이나 스피드는 좋은 편이나 이후에 후속공격이 마땅치 않고 데미지가 적다는 게 흠이다.

라이트 리버스킥 콤보( )

라이트 리버스킥의 단점을 보완하는 기술이다. 오른 펀치에서 바로 라이트 리버스킥으로 연계되는 기술로, 견제공격에 최적이며 셋업 등의 여러 기술과 섞어 사용하면 상대방을 혼란에 빠뜨려 화랑쪽이 주도권을 잡을 수 있다. 능숙하게 사용할 수 있도록 연습을 해두자.





▲번개가 따로 없다!

라이트PK 콤보( )

오른 펀치 후 좌 반월축(←)으로 연계되는 기술. 라이트 리버스킥 콤보( )와 마찬가지로 콤보 도중에 빈틈이 없으며 셋업 등의 기술과 섞어서 사용해 주자.



▲이것도 만만치 않다!

라이트 잽 & 스핀킥(←)

오른 펀치 후 스핀킥으로 연계된다. 그러나 가드시켜도 상대방의 가드가 돌아가지 않는 단점이 있다.

플라즈마 블레이드(오른발 자세에서 배후를 보이고 있을 때)

배후를 보이고 있는 상태에서의 플라즈마 블레이드(→)와 같은 기술이다. 하지만 차는 발이 오른발이 아닌 왼발이다. 오른발 플라즈마 블레이드와는 달리 히트시에 상대방을 공중콤보가 가능할 정도의 높이로 띄운다. 하지만 기술 후 왼발자세이므로 오른발자세에서 시도 할 수 있는 강력한 공중콤보들은 불가능하다. 왼발 자세에서 뒤돌기( ) 직후 바로 플라즈마 블레이드를 쓸 수 있는 자세가 되는데 그 경우 쓸모가 있을지도 모르겠다. 의외로 화랑이 플라밍고를 시도하다가 상대에게 배후를 보이는 경우가 많은데 그런 경우에 혹시?

레프트 플라밍고

레프트 잽( )

플라밍고 중에 나오는 잽은 일반자세의 잽보다 사용 후 딜레이가 적다. 플라밍고 잽의 반복만으로도 경험이 적은 상대를 혼란에 빠뜨릴 수 있을 정도로 그 성능이 좋다. 잽을 히트시킨 후 중단기술, 잡기 등의 이지선다 공격의 패턴이 유효하다.

레프트 백블로우( )

일반자세에서 나오는 미들 백블로우(→)와 동일한 모션이나 가드되었을 때의 딜레이가 조금 더 많다. 히트시키지 못했다면 상대방의 반응을 보고 대처하자.

플라밍고 라이트 스위프(↙)

하단기술로, 히트시 상대를 무조건 다운시킨다. 히트시 플라밍고 라이트 스위프(↙) ➡ 도끼차기(일어서며) ➡ 발목베기(↙)로 연결이 가능하다. 「3」과는 달리 가드되면 상당한 경직이 생기므로 주의하자.

라이트 힐랜스(←)

띄우기가 가능한 중단차기 히트해도 상대방이 불안정하게 떠서 일반 오른발자세에서 상대방을 띄웠을 때 가능한 콤보를 시도하기엔 조금 무리가 있다. 가드되면 상대방과 근접한 상태에서 경직이 생기므로 안전하게 사용하려면 상대방의 측면이나 배후로 돌아가서 사용하는 것이 좋다



▲이 정도가 되면 태권도도 예술이다

플라밍고 사이드킥 콤보( )

일반자세에서 나가는 사이드킥 콤보(↘)와 동일하다. 이것으로서 플라밍고 중 중단견제가 유리해졌다.

라이트 플라밍고

라이트 잽( )

레프트 플라밍고의 그것과 비슷하다. 기술 후에는 라이트 리버스킥이나 셋업, 좌 반월축(←)으로 연계하는 것이 좋다.

플라밍고 라이트 사이드킥( )

전작에서는 카운터로 히트시키면 스턴되어 힐 익스플로전(↙)을 추가타로 사용할 수 있었으나, 이제는 스턴상태에서 회복할 수도, 피할 수도 있게 되었다. 셋업을 이용한 공중콤보는 불가능해졌지만 중단기로서는 여전히 유효하다.

레프트 힐랜스(←)

라이트 힐랜스(레프트 플라밍고 중 ←)와 동일하다. 히트 후 왼발자세이므로 공중콤보를 시도하기 좀 더 까다롭다.

서프라이즈 선더힐(접근해서)

「3」의 기본 잡기에서 새롭게 변경된 신잡기 기술. 다이나믹한 모션을 보여준다. 후속타로 발목베기(↙)가 100% 들어가고 회전 발뒤

꿈치 내려찍기(→→)로 심리전을 노릴 수도 있다.







▲신 잡기, 역동적 모션을 보여준다

데몬 힐(접근해서 ↓↙←)

정면에서 사용할 수 있는 잡기 기술 중 최고의 데미지를 자랑한다. 후속타로 발목베기(↙)가 들어간다. 하지만 잡기 해체가 쉽고 잡기 리치가 짧은 것이 아쉽다.

코브라 바이트 스로우(접근해서 →→)

잡기 리치가 길어 그럭저럭 쓸만한 잡기기술이나 발동이 느려 잡기 해체가 간단하다는 약점이 있다. 사용 후 등을 보인 상태이므로 기상공격을 하려는 상대에게 배후 플라즈마 블레이드로 견제할 수도 있다.

소드 피쉬스로우(접근해서 ↓)

잡기 판정도 좋고 리치 역시 길다. 또한 잡기 해체가 쉽지 않다는 것도 장점으로 작용한다. 단, 데미지가 기본잡기와 동일하다는 것이 조금 아쉽다. 후속타로 발목베기(↙)가 들어간다.

볼 브레이카(접근해서 →)

「3」의 기본잡기였으나 커맨드잡기로 변경된 기술이다. 데미지는 기본잡기와 같으나 커맨드가 쉽고 해체가 어려운 것이 장점이다.



◀LP+RP로만 해제가 가능해졌다

대전 팁 및 콤보

실로 놀라운 변화를 거두고 돌아온 화랑이다. 오른발 자세에서 발동되는 신기술들의 유용성은 형용하기가 어려울 정도이다. 라이트 리버스킥 콤보(오른발 자세에서)는 「철권 3」와 달리 상대의 공격에 끊기거나 콤보 가드 중간에 앉아서 흘릴 수 없을 정도로 초고속 콤보이다. 따라서 오른발자세에서 공격의 시작은 이 기술로 시작하는 것을 적극 추천한다. 라이트 리버스킥 3발을 모두 사용하는 것보다 2발째에서 라이트 플라밍고로 캔슬(오른발 자세에서 →)하여 다시 오른 잽을 연결, 다시 한번 여기서 셋업(오른발 자세에서 →)이나, 라이트PK 콤보(오른발 자세에서) 등으로 연결해서 상대를 정신없이 몰아가는 것이 기본적인 오른발자세에서의 전법이다. 이후에 라이트 플라밍고 페인트(→★)로 다시 파고들어 공격하거나 우 반월축(←) 혹은 미들 백블로우(→)으로 다시 오른발자세로 앞서 말한 오른발 기술들의 패턴을 조합해 견제하면서 상대를 몰고 가는 것도 좋다. 이것을 응용하면 상당히 다양한 패턴이 나오므로 기술들의 특성과 기술 후의 발 위치 등을 잘 생각해 자신만의 초식 등을 만들어 놓는 것도 하나의 재미일 수도 있겠다. 다만, 역시 상, 중단 기술들의 조합인지라 반격기에는 조심해야만 한다. 중간중간 딜레이를 주거나 하단공격을 섞어 주면서 상대방이 반격기 타이밍을 잡지 못하게 하는 바리에이션의 조절이 필요하다.



왼발자세의 근접 견제기로는 원투펀치( ), 더블 잽( )을 기본으로 하여 왼 어퍼(↘) 로 연계시키거나 오른 어퍼(↘)로 연결시켜 카운터를 노리던지, 미들 백블로우(→)으로 오른발자세의 연결 기술들로 파생시키는 등의 패턴으로 연결할 수 있다. 개인적으로는 세번째 미들 백블로우(→)으로 연결한 다음 오른발자세로 들어가는 것을 권한다. 왼발자세의 근접 중단기로는 미들킥 콤보(↘)와 라이트 토우킥(↘)이 유용하며 미들킥 콤보는 판정과 리치의 강화, 시간차 공격도 가능해져 쓸만한 기술로 바뀌었으므로 자주 사용해 주자. 라이트 토우킥은 공격기술이라기 보다는 빠르게 견제하며 상대의 기술들을 차단하는 성격으로 쓰는 것이 효과적이다.

중거리 이상의 거리에서는 회전 발뒤꿈치 내려찍기(→→)와 스텝 인사이드킥(→)이 유효하다. 특히 회전 발뒤꿈치 내려찍기는 상대방의 횡이동을 추격한다기 보다는 횡이동을 저지하는 기술로, 가드된다 해도 상대가 가드 후 비틀거리므로 오히려 우선권을 가지고 근접 오른발 공격들로 전환시킬 수 있다. 상대와의 거리를 좁히며 동시에 공격 우선권을 가질 수 있는 좋은 기술이므로 중거리 주력 중단공격기로 적극 활용하자.

스텝 인사이드킥은 발동 속도가 느린 발뒤꿈치 내려찍기 보다 더욱 빠른 스피드로 공격해야 할 상황에서 가끔 사용하게 된다. 문제는 TTT로 들어와 리치와 판정이 약화되었다는 건데 그래도 아직은 쓸만한 기술이다. 물론 가드시킨 후 우선권 같은 건 전혀 없다.

왼발자세에서 쓸 수 있는 하단공격들은 그나마 빠르게 나오던 스매쉬로우 킥(↓)가 특수중단의 콤보 시작 기술로 변화하여 하단공격으로는 사용할 수 없게 되었다. 남은 것은 화이어 크래커 1단과 발목베기(↙) 밖에 없다. 두 기술 다 직접적인 하단공격으로 사용하기에는 조금 무리인 기술들이지만, 그나마 근접에서의 판정이 더 좋은 발목베기 쪽을 추천한다. 상대방이 하단가드를 할 것 같으면 발목베기 페인트에서 내려찍기로 변환하여 중단공격으로 들어 갈 수도 있으나 변환이 그리 빠르지 않아 효과적이지는 않다. 억지로 이런 하단기술들을 사용하기보다는 이번에 강화된 잡기들을 하단기술 대응으로 사용하기를 권한다.

일반 횡이동 중 나오는 전용 기술이 없는 화랑에게 그나마 추천할 만한 기술은 우 반월축(←88) 정도이다. 상대를 중심으로 시계방향 횡이동 후 사용하는 것이 올바른 사용법이고, 이렇게 상대의 측면에서 오른 반월축을 카운터로 히트시키면 상대의 배후까지도 점유할 수 있는 상황도 만들어지는데 이런 상황은 굉장히 드물다고 할 수 있겠다. 단지, 상대의 측면에서 안전하게 오른발자세의 기술들로 연속적인 공격을 한다는 의미에서 필요한 패턴이다.

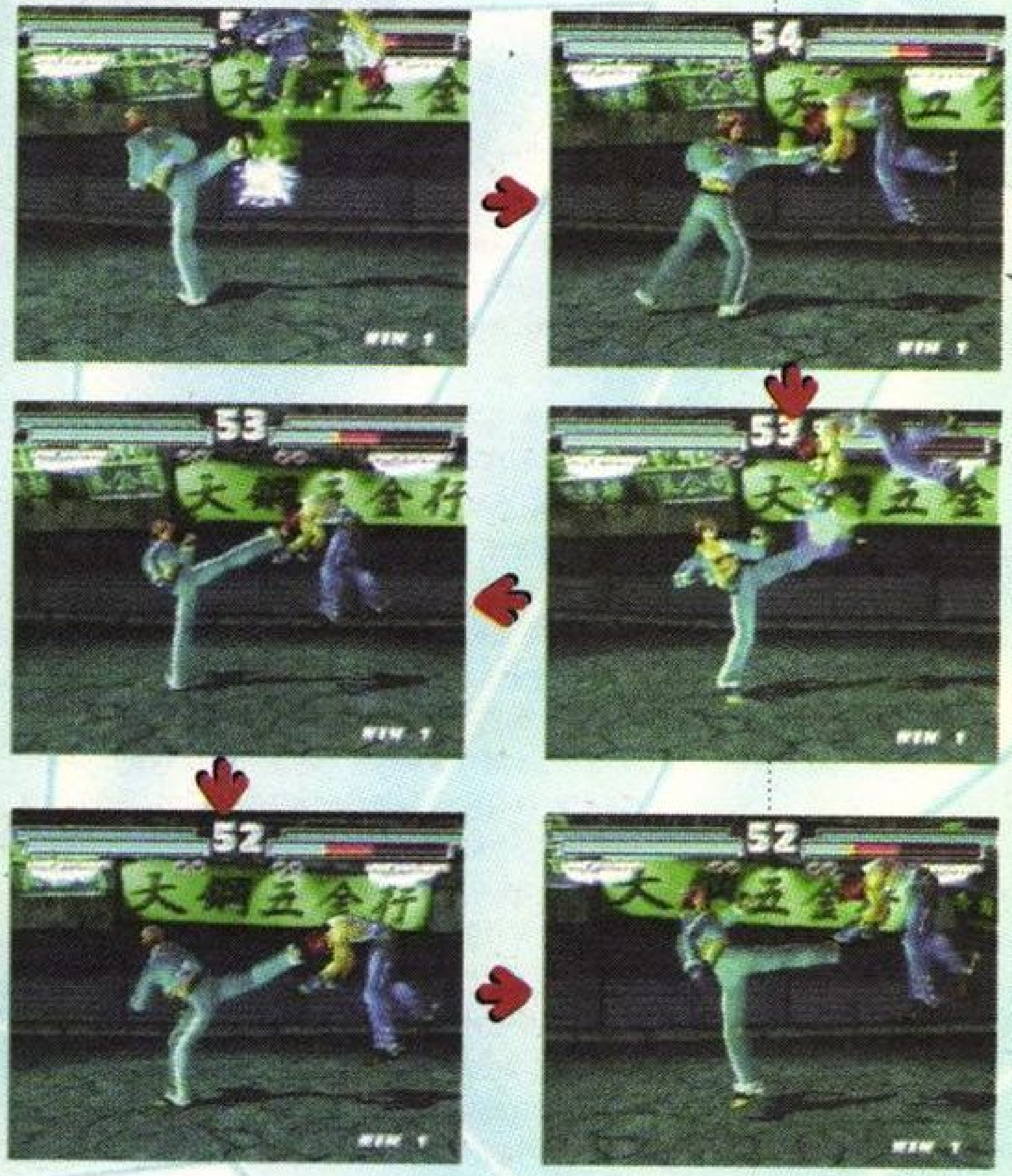
화랑의 대표적 이동기였던 레프트 플라밍고 페인트(→★88)는 자체의 횡이동 능력도 상승한 반면 시스템상 직선계열 기술들의 횡이동 추격 능력의 약화로 더욱 더 고성능이 되었다. 상대방이 백대시로 틀어진 축 보정을 하는 것마저도 힘들어졌다. 플라밍고 사이드킥 콤보(레프트 플라밍고 중 88 88), 라이트 힐렌스(레프트 플라밍고 중 ←88)의 추가로 상대의 측면이나 배후를 점유했을 때의 공격 또한 강력해졌다. 중, 근거리전에서 빈번한 레프트 플라밍고페인트를 사용하여 상대의 공격을 유도한 후 회피하고 거리를 좁혀 들어가 여러 근접기술들로 파생시키거나 힐렌스로 상대를 띄워 공중 콤보를 먹이는 등의 다양한 패턴들이 존재한다.

라이징 블레이드(→★↓↘88)는 가드시의 딜레이 증가와 횡이동 추격능력이 약화되었다고는 하지만 여전히 강력한 기술이다. 상대를 정말 높이 띄우기 때문에 평소에 공중에서 히트시키기 힘든 여러 가지 강력한 기술들을 공중콤보로 넣을 수 있다. 화랑이 직접 공중콤보를 넣어도 좋겠지만 라이징 블레이드 히트 후 재빨리 체인지하여 타 캐릭터의 여러 공중콤보를 넣는 것도 추천한다.

잡기기술은 쉬운 커맨드에 해체가 까다로운 볼 브레이카(접근해서 88)나 기본 우측잡기(접근해서 88)를 주력으로 사용하는 것이 좋다. 사용방법으로는 레프트 플라밍고 페인트 중 원 잽을 히트시킨 후나 가드시킨 후 경직을 이용해 시도해도 좋다. 또한 앉아 대시로 깊숙이 파고 들어가 라이징 블레이드를 견제하여 상단가드를 하고 있는 상대방의 의표를 찌르는 법 등이 있다. 하단기가 부족한 화랑인 만큼 하단기술을 대신하는 밸런스 있고 다양한 공격을 위해 잡기기술은 꼭 필요하다. 결정적인 데미지를 주는 잡기가 없는 것은 아쉽지만 이 정도로 잡기가 강화된 것만 해도 정말 다행스러운 일이 아닐 수 없다.



▲신기술 라이트 힐렌스를 이용해 즉석에서 만들어 본 콤보



◀라이트 힐렌스 히트 후엔 이런 것도 가능하다



아머킹(ARMOR KING)

철갑의 전사 부활! 그의 파트너 킹보다는 타격기에 치중한 파이팅 스타일을 보인다고는 하나 결코 잡기계열의 기술도 부실하지 않은 밸런스가 잘 맞는 만능형 캐릭터 아머킹. 기존의 상, 하단펀치를 견제하는 기술에서 띄우는 기술들로 연결시켜 공중콤보를 노리는 단조로운 패턴에서 탈피해 대폭 추가된 신 타격기들을 활용으로 '때리는' 레슬링의 극의에 올라선 모습을 보여준다.

변경점

「철권 2」 때부터 아머킹의 악명을 떨치게 했던 블랙 스매쉬와 다크 스매쉬가 사라졌다는 것이 가장 눈에 띄는 변경점이다. 대신 이것들을 대체하는 기술로 추가된 어퍼 장저와 점핑 니의 성능에 관심이 집중된다. 앉아 대시에서 나오는 연속잡기의 추가로 타격기와 잡기의 밸런스도 어느 정도 맞춰지게 되었다. 여전히 강력한 잡기들이 건재하므로 강력한 중단 타격기들로 상대의 상단가드를 유도한 후 잡기로 결정적인 데미지를 주던 「2」 때의 전법도 어느 정도 통용된다.

기술 설명

원투펀치(1, 2)

모든 캐릭터들에게 공통되는 기술이지만 아머킹의 것은 「2」때부터 터무니없이 좋은 판정으로 악명이 높았다. 이번 작에서도 예전만큼은 아니라도 매우 좋은 판정을 가져 견제기로 매우 유용하게 사용된다. 손바닥으로 상대를 가격하는 킹과는 달리 아머킹은 주먹을 사용한다.

제일킥(→→4)

긴 리치와 좋은 판정으로 중거리 견제기로 상당히 효율적이다. 데미지 또한 만만치 않으므로 스매쉬 어퍼(→→2), 어퍼 장저(→★↓↘2)와 함께 주력 중단 공격기로 자주 사용하게 된다.

스매쉬 어퍼(→→2)

카운터시 상대방을 띄울 수 있다. 가드당했을 때 상대방과 밀착된 상태에서 딜레이가 주어지나 치명적인 정도는 아니다.

그랜드 스매쉬(→→★2)

하단판정으로, 스매쉬 어퍼(→→2) 와 이지선다격의 견제기로 쓰인다. 데미지는 미약한 수준이나 카운터로 히트시키면 상대방을 스턴시킨다. 원조 킹과는 달리 여기에서 연계되는 잡기기술은 없다. 빠르게 입력하면 자이언트스윙(접근해서 →←↙↓↘→1)등의 잡기로 연결시킬 수는 있으나 조금 힘들다.

어퍼 장저(→★↓↘2)

전작의 블랙 스매쉬를 대신하는 특수 중단의 타격기. 히트시 무조건 상대방을 띄워 공중콤보가 가능하다. 앉아 대시에서 파생되어 상대방의 상단기술에 대해 회피성능이 있으며, 빠르고 좋은 판정으로 가장 많이 사용하게 되는 주력 중단기가 될 것이다. 다만, 특수중단으로 상단가드, 하단가드의 어떤 상태에서도 가드가 가능하고 반시계방향의 횡이동에 약한 면을 보인다는 것이 조금 아쉽다.



▲주먹이 아니라고 무시하지 마라!

섀도우 랠리어트(→★↓↘1)

공격판정은 상단. 하지만 발동이 상당히 빨라 상단이 전혀 문제되지 않을 정도이다. 판정도 좋고 러시를 하며 내는 기술이어서 리치 또한 상당한 긴 편이다. 중, 장거리 기습 공격용으로 대단히 쓸만하다.



▲힘을 제압하는 것은 스피드?

트러스킥(←3)

근거리에서의 좋은 판정을 가져 근접 난타전에서 유용하게 쓰인다. 데미지도 만족할만한 수준이며 공중콤보용으로도 괜찮아 상당히 쓸만한 기술이다. 상단이란 점과 반시계방향 횡이동에 약한 것이 흠. 원조 킹의 893·킥 같은 용법으로 사용하게 된다.



◀흔이 실제 레슬링에선 로프 반동 후 후속공격으로 이용한다

블랙 숄더태클(→1+4)

긴 거리를 러시하며 공격하므로 중, 장거리 대치시 큰 데미지를 노리고 가끔씩 사용해 볼만한 기술이다. 원조 킹 것과는 달리 상대방이 가드시에 상대에게 배후를 보이게 되므로 주의하자.

어퍼컷(횡이동 중 2)

근접 기습 중단기로 매우 쓸만하다. 리치가 짧은 것이 흠. 히트 후 뭔가 추격타가 있을 줄 알았는데 간발의 차이로 연결이 되지 않았다.



▶모션은 보다 블로우에 가깝다

수평 촙(←1)

대미지가 만만찮고 횡이동에도 강한 편이나 상단판정에 스피드가 상당히 느린 편이라 마음놓고 쓰기가 힘들다. 잘 생각해서 사용하자.

점핑 니(→★↓↘4)

어퍼 장저(→★↓↘2)가 블랙 스매쉬의 대신이라면, 이것은 다크 스매쉬에 대응하는 기술이라는 인상이 짙다. 중단 판정에 앉아 대시에서 나오는 기술이므로 이번 작에 새로 추가된 연속잡기와 함께 이지선다식으로 사용하는 것이 적당하다. 원거리에서는 가드시 상대방의 가드를 흔들리게 하는 효과도 있으므로 거리를 잘 조정해서 사용하면 사용 후 딜레이를 줄일 수 있다.



◀뇌신권?!

올려치기 엘보(일어서며 1)

카운터 히트시 상대방을 뒤를 보게 만든다. 이때 어퍼 장저(→★↓↘2)로 연결하여 공중콤보를 노리면 막대한 대미지를 입힐 수 있다. 노멀 히트시에는 상대방은 그냥 쓰러지는데 이 경우에도 어퍼 장저로 추가타를 넣을 수 있다.



프렛싱 엘보(↓1+2)

다운공격용이다. 중단공격 판정도 가지고 있으며 시스템적으로 낙법이 쉬워졌으며 발동 스피드도 느려 그다지 쓸모는 없는 것 같다. 하지만 리버스 데스밸리 봄(상대 좌측면으로 접근해서 1+3 or 2+4) 후에 사용하면 상대가 이것을 거의 피하지 못하고 맞게 된다.

아리킥(↓3+4 4 4 or ↓↘4 4 4)

하단판정으로 하단공격이나 다운공격으로 유용하다. 가드되면 치명적인 딜레이가 기다리므로 하단견제용으로 사용할 때는 잘 생각하고 사용하자. 리치가 길고 발동이 빠른 점을 이용해 상대방의 태그 저지에 사용할 수도 있다.

로우 드롭킥(↙4)

하단이 빈약한 아머킹에게 몇 안되는 하단공격 기술. 발동시간이 꽤 오래 걸려 눈으로 보고 가드 하기가 쉬운 편이다. 조심하여 사용하자.



넥 커트릭(3+4)

원조 킹의 레그 랠리어트와 비슷한 성격의 기술이다. 상단 회전계열의 날아차기로 히트시켰을 때 막대한 대미지를 보장한다. 회전계열 공격의 특성상 횡이동을 저지하는 성질도 가지고 있다.



▲막 · 강

급소차기(배후를 보이는 상태에서 3)

킹의 그것과 동일한 기술로 짧은 리치 때문에 그다지 큰 효과를 기대하기 어렵다.

스타이너 스크류드라이버(접근해서 2+4, ↓↓↓ 1+2)

기본잡기인 브레인 버스터(접근해서 2+4)에서 파생되는 잡기로, 전작의 터무니없는 대미지에서 35로 알맞게(?) 조정되었다. 커맨드도 간단하고 후속타로 아리킥(↓3+4 4 4 or ↓↘4 4 4)이 100% 들어가므로 주력 잡기로서 손색이 없다.

DDT(접근해서 ↙↙1+2)

킹의 것과 달리 선 자세에서 빠르게 입력할 수 있다. 비교적 간단한 커맨드에 높은 대미지를 보장하므로 의도적으로 노릴만 하다. 잡기 해체도 1+2로 쉽사리 풀리지 않는 장점을 가지고 있다. 단, 후속타가 불안정한 것이 조금 아쉽다. 원투 펀치 등을 히트시킨 후 히트 경직 도중에 입력해 주는 방법으로 시도하는 것이 좋다.



자이언트 스윙(접근해서 ←↙↓↘→1)

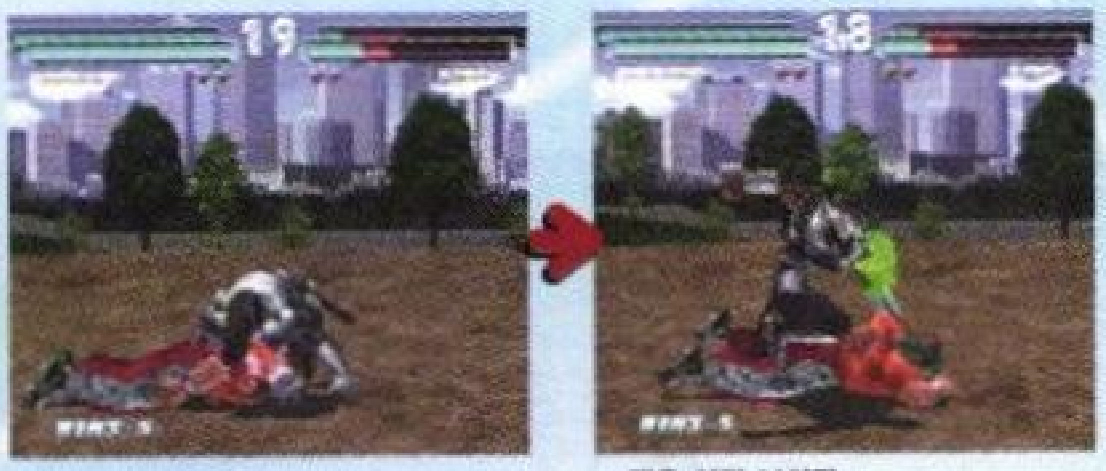
전작의 아머킹 최강의 잡기. 킹의 것과 같이 잡기 해체도 쉽고 낙법 또한 가능하다. 그러나 긴 잡기 리치와 빠른 발동으로 인해 여전히 쓸모가 있는 잡기이다. DDT(접근해서 ↙↙1+2) 같이 원투펀치 등에서 연결시켜 주는 것이 유효한 패턴이다.

아머킹 드라이버(접근해서 ↓↙2+4)

32라는 대미지에 비해 커맨드의 효율성 측면에서 따져 보았을 때 그리 좋은 잡기는 아니다. 잡기 기술이 들어간 후, 상당 시간이 지난 후에도 해체 커맨드를 입력해도 유효하므로 더욱 더 사용 가치가 적어진다. 킹과 태그시 특수 태그잡기로 연출된다는 것을 제외하고는…

마운트 포지션(다운된 상대에게 접근하여 ↙1+3 or ↙2+4)

킹에게 추가된 다운 잡기로, 누워있는 상대에게 얼티메이트 태클(↓1+2 or 1+2)의 자세로 올라탄다. 이후에는 얼티메이트 태클의 펀치연타를 후속타로서 먹일 수 있다. 팔 꺾기나 기타 연계기술로는 연계되지 않고 오직 펀치 연타뿐이다. 잡기 판정은 좋은 편이나 마땅하게 '이런 상황에서 꼭 들어간다'라고 할 수 있는 확실한 경우는 없는 것 같다.



▲매우 아파 보인다

연속 잡기

아머킹에게 추가된 잡기는 총 3개의 루트로 파생된다. 비교적 높은 데미지의 스트레치 머플러로 분기시키는 것을 추천하나 박력있는 연출을 원한다면 트리플 마운트펀치 쪽을 추천한다.

초크 슬리퍼(접근해서 →★↓↘ 1+2)

연속잡기의 시작이 되는 기술로 상대의 등뒤로 돌아가 목을 흔들어 꺾는다. 이후 두 가지 잡기로 파생이 된다.

하프 넬슨 스플렉스(초크 슬리퍼 중 2+4 1+2 1+2)

목을 꺾은 상태에서 상대를 뒤로 던져 버린다. 이후에 연계되는 잡기는 없고 이것으로 끝이다.

몸통얽기 슬리퍼(초크 슬리퍼 중 3+4 3+4 1+2)

목을 꺾은 상태에서 상대방과 함께 넘어져 버린다. 이후 두 가지 잡기로 분기가 된다.

트리플 마운트펀치(몸통얽기 슬리퍼 중 1 1 1+2)

상대의 몸 위로 올라가 뒤통수를 세게 3대 가격한다. 박력만점!

스트레치 머플러(몸통얽기 슬리퍼 중 3 4 1+2 3+4)

상대의 다리를 붙들어 허리와 함께 꺾어 버린다. 데미지는 이것이 가장 크다.



▶가장 큰 데미지를 노린다면 마지막은 역시 스트레치 머플러이다

대전 팁 콤보

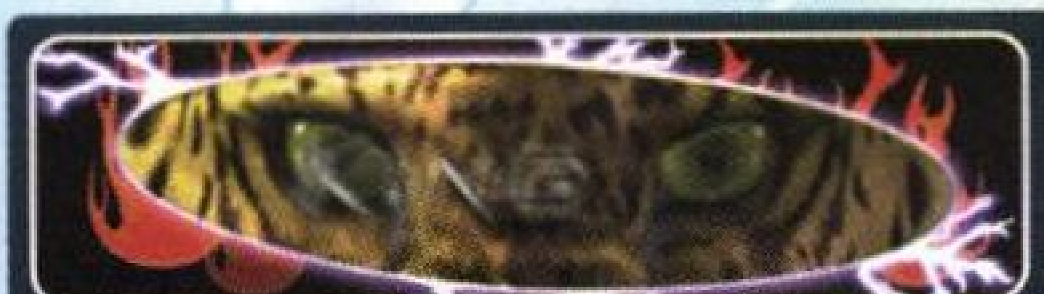
사실 어퍼 장저(→★↓↘2)는 예전 「철권 2」시절의 블랙 스매쉬와 비교할 수 없는 낮은 성능이다. 특수중단이라 하단가드, 상단가드의 어떤 자세에서도 가드할 수 있고 나오는 스피드도 기대 이하이다. 하지만 이것은 「철권 2」때의 블랙 스매쉬의 지나치게 좋은 성능에 비교했을 때 그렇다는 것이고, 밸런스 면에 볼 때 이 정도면 적당하다라는 생각이 든다. 근, 중거리전에서 적극적으로 사용할 것을 권한다. 어퍼 장저 히트시 추천 콤보로는 다시 한번 어퍼 장저 ➡ 아리킥 1발(↓3+4)로 피니쉬하거나 라이트 스트레이트 레프트 어퍼(2 1) ➡ 트러스킥(← 3) 등이 있다. 손이 빠른 플레이어라면 어퍼 장저 히트 후 곧바로 섀도우 랠리어트(→★↓↘1)나 점핑 니(→★↓↘4)를 하는 것도 가능하지만 조금 힘들다.

중거리 견제기로는 트러스킥(←3)과 섀도우 랠리어트(→★↓↘1)가 좋은 효과를 보여준다. 트러스킥은 상대의 공격을 쳐내거나 횡이동 대시 등의 움직임을 차단하는데 좋은 기술이다. 단, 반시계방향 횡이동에 조금 약한 면이 있으므로 주의해서 사용하자. 섀도우 랠리어트는 상대의 횡이동 추격능력이 좋고 무엇보다도 스피드가 엄청나게 빨라 기습적으로 사용하기에 좋은 기술이다.

근거리 견제에서는 원투펀치를 중심으로 한 여러 가지 파생 패턴으로 상대의 공격을 차단하며 아머킹의 페이스로 몰고 가는 것이 기본이다. 원투펀치를 히트시켰다면 히트경직을 이용한 선입력 잡기의 시도도 괜찮고, 엘보(↘1)나 신기술 중 어퍼컷(횡이동 중 2) 등의 중단 기술들로 빈틈없이 후속공격을 해 나가는 것도 좋다. 신기술 중 올려치기 엘보(일어서며 1)를 잘 활용하면 좋은 효과를 얻을 수 있다. 중단판정에 노멀 히트시 다운되는 상대에게 어퍼 장저로 추가타를 넣을 수 있으며 카운터 히트시엔 상대방을 배후를 보게 만드므로 이때 어퍼 장저로 상대를 공중으로 띄우고 공중콤보를 먹일 수 있다. 여기까지 성공하면 실로 막대한 데미지를 입힐 수 있다.

잡기기술은 슈타이너즈 파일드라이버(접근해서 2+4 후 ↓↓↓1+2)을 기본으로 하고, 여유가 된다면 DDT(접근해서 ↙↙ 1+2)나 자이언트 스윙(접근해서 →★←↙↓↘→ 1)을 시도하자. 연속잡기는 앉아 대시 중 시도할 찬스는 많이 나오지만 시스템상으로 연속잡기가 해제되기 쉬우므로 끝까지 성공하는 경우는 거의 드물다. 하지만 성공하게 되면 막대한 데미지를 주므로 시도할 가치는 충분하다.

하단기술로 새롭게 추가된 로우 드롭킥(↙4)은 발동 모션이 생소해 처음 경험하는 사람들은 당해 주겠지만 역시 익숙해지면 눈으로 보고 막기 쉬운 기술이다. 따라서 기습적인 하단공격으로 가끔씩 시도할 만은 하지만 남발하지 말자.



킹(KING)

새롭게 근·중단기술들의 추가로 타격기계열이 대폭 강화되었다. 단지 여전히 횡이동 연속 잡기, 하단잡기, 다운잡기 등의 특수잡기의 성능이 나쁘고 활용도가 적다는 것은 아쉬울 뿐이다. 따라서 성능이 그나마 좋은 편인 몇 안되는 타격기에 치중해 싸움을 이끌어 나가야만 한다. 킹 그에게 레슬링다운 파이팅을 기대하기는 무리인 것일까?

변경점

근·중거리 중단기가 부족했던 킹에게 엘보 훅과 롤링 소배트가 추가되어 근·중거리 전에서 상당히 강력해졌다. 기존의 기술들도 미묘하게 재조정되었으나 전체적인 전법에는 큰 변화를 보이지 않는다. 킹의 주력 근접 견제 콤보였던 라이트 스트레이트 레프트어퍼 후에 레프트 미들킥이 더 이상 지상 콤보로 히트하지 않는다. 이로서 라이트 스트레이트 레프트어퍼 기술의 지상견제용으로의 사용의미는 없어졌다. 그 외 아리킥이 카운터 히트해도 파생되는 스핑 스매쉬가 히트하지 않는다. 하단잡기의 발동이 아주 약간 빨라졌으며 여전히 다운잡기나 횡이동 중 연속잡기들의 판정도 나쁘기는 마찬가지다.

기술 설명

장저(● ●)

펀치가 아닌 손바닥이다! 타 캐릭터들의 같은 커맨드의 것과 비교해 볼 때 판정이 그저 그렇고 사용 후 딜레이가 크다.

제일킥(→→●)

긴 리치와 좋은 판정으로 중거리 견제기로서 상당히 효율적이다. 데미지 또한 만만치 않으므로 스매쉬 어퍼(→→●), 롤링 소배트(→●) 등과 함께 주력 중단공격기로 자주 사용하게 된다.



◀대시 헤머킥?

스매쉬 어퍼(→→●)

카운터시 상대방을 띄울 수 있다. 가드당했을 때 상대방과 밀착된 상태에서 딜레이가 주어지나 치명적인 정도는 아니다.





그랜드 스매쉬(→→★●)

하단판정으로 스매쉬 어퍼(→→●) 와 처음 동작이 비슷해 이지선다격의 견제기로 쓰인다. 데미지는 미약한 수준이나 카운터로 히트시키면 상대방을 스턴시킨다. 스턴시 재규어 백브레이커와 파워 봄으로 연계된다.

893·킥(←●)

빠르고 긴 리치, 막강한 판정, 근거리에서 가드시 상대의 가드를 흔들리게 하는 등 이 기술의 활용도는 최고이다. 하지만 상단판정에 사용 후 배후를 보이는 위험부담으로 인해 주력으로 사용하기에는 무리가 따른다. 하지만 최소한 상대방이 이 기술을 앉아서 흘리고 기상어퍼 등으로 반격을 하는 최악의 상황이 연출되는 경우는 거의 없으니 적절한 타이밍이라면 과감하게 공격해 주다. 클린 히트시 다운된 상대방과 거리가 가까우므로 문설트 보디프레스(●)로 다운공격을 노리자.



▲를 건너 옆 나라 녀석들은 이것을 '짬박질 킥'이라고 부르기도 한다

브루탈 사이클론(● ●)

킹의 근접 중단공격 기술의 핵심이 되는 기술. 중단 2연타의 기술로서 발동도 그리 빠르지 않고 판정도 크게 좋은 편은 아니지만 사용 후 딜레이가 없다는 것이 큰 매력이다. 파워 또한 막강하고 공중콤보용 기술로서도 안정성적으로 히트하므로 공중콤보 기술로서도 최고의 활용도를 자랑한다. 다만 전방 대시(→→) 중에는 플라잉 크로스 촙(→→★●) 커맨드와 겹치기 때문에 사용할 수 없다는 점이 큰 아쉬움으로 남는다.

블랙 봄(→↓↘★●)

앉아 대시에서 정식으로 파생되는 유일한 중단기술. 가드시 딜레이가 큰 것이 단점이나 판정이나 데미지 면에서는 만족할 만한 수준이다. 카운터로 히트시켰을 경우 상대방은 바운드되어 공중으로 뜨게 되므로 공중콤보를 시도할 수 있다. 앉아 대시 중 연속잡기와 이지선다로 사용하기 위해 만들어 놓은 기술인 것 같으나 오히려 심리전으로 사용하는 것이 효과를 볼 수 있다.



레그 랠리어트(횡이동 중 ●)

단발 기술임에도 불구하고 믿기지 않는 파워를 보여준다. 상단이라는 판정과 의외로 느린 발동이 아쉬우나 회전계열 기술로 횡이동에 강하고 사용 후 다운되어 큰 반격을 당하지 않는다. 횡이동 공방전에서 큰 한방을 노리고 가끔 사용해 줄만한 기술이다.



레그 브레이커(↓↘●)

킹의 얼마 되지 않는 하단 기술 중 하나. 결정적으로 발동 스피드가 느려 익숙한 상대에게는 히트하기 어렵다는 결점이 있지만 가드시켜도 딜레이가 없는 장점이 있다. 히트시킨 후 다운잡기나 간단한 공중콤보로 연결할 수 있다. 특정 상황에서 다운공격으로 큰 데미지를 줄 수 있지만 다운공격으로서의 효용성은 크게 기대하기 어렵다.

숄더 태클(→1+2)

긴 거리를 러시하며 공격하므로 중, 장거리 대치시 큰 데미지를 노리고 가끔 사용해 볼만한 기술이다. 가드되면 상대방의 가드를 비틀거리게 하지만 특별히 우선권은 가지지 않는다. 어렵지만 공중콤보로도 히트시킬 수 있다.

다이빙 보디프레스(→→2 3)

전신을 날려 상대를 덮쳐 눌러 버리는 기술로, 발동이 매우 느려 큰 효과는 기대하기 힘들다. 근거리에서 가드시 상대방을 비틀거리게 만든다. 다운공격 판정도 있다.



▲카운트! 심판 카운트 부탁해요!

롤링 소배트(→4)



새로 추가 된 중단킥 기술로, 낮게 날아 몸을 회전시켜 상대방을 가격한다. 발동 스피드도 빠르고 데미지도 만족할 수준으로 상당히 고성능 기술이다. 근거리에서 쓰기에는 조금 무리가 있으므로 거리를 잘 조정해 사용하자. 가드되었을 때도 상대의 가드를 흔들리게 하므로 딜레이도 없다.

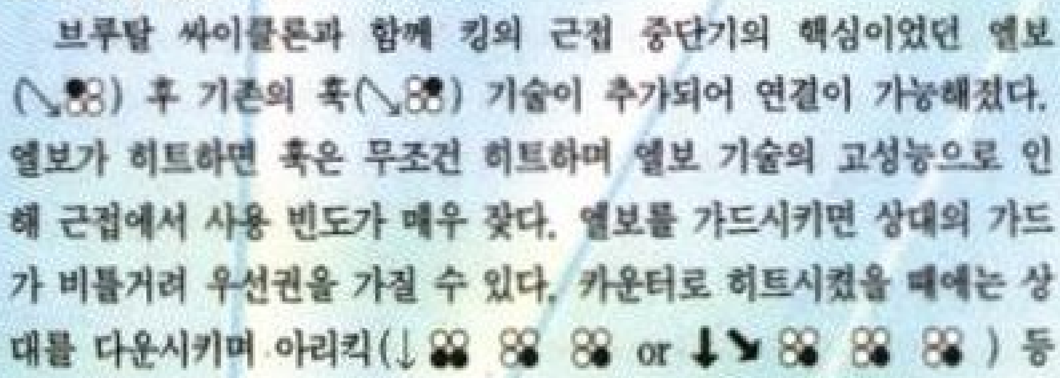
급소차기(뒤돈 상태에서 4)



배후를 보이는 상태에서 사용할 수 있는 중단킥 기술. 카운터로 히트시켰을 때 상대를 스턴시킨다.

엘보 훅(↘1 2)

브루탈 싸이클론과 함께 킹의 근접 중단기의 핵심이었던 엘보(↘1) 후 기존의 훅(↘2) 기술이 추가되어 연결이 가능해졌다. 엘보가 히트하면 훅은 무조건 히트하며 엘보 기술의 고성능으로 인해 근접에서 사용 빈도가 매우 잦다. 엘보를 가드시키면 상대의 가드가 비틀거려 우선권을 가질 수 있다. 카운터로 히트시켰을 때에는 상대를 다운시키며 아리킥(↓3+4 4 4 or ↓↘4 4 4) 등으로 다운공격이 가능하다. 근접전·난타전에서 펀치기술들과 섞어 적극적으로 사용하자.



▲정말 고마운 기술이다

브레인 버스터(접근해서 2+4)

킹의 우측 기본잡기. 데미지도 좋고 기술 후 기상 하단 킥으로 상대에게 추가타를 먹일 수 있다.

머슬 버스터(접근해서 ↓↙←1+2)



▲알 수 없는 포즈

상대를 어깨 위로 올린 후 높이 점프해서 꺾어 버린다. 데미지도 만만찮으며 무엇보다도 커맨드가 어렵지 않아 실전에서 자주 사용하게 되는 잡기이다. 사용 후 상대에게 등을 보이고 있으니 문설트 보디프레스(1+4)로 다운공격을 노려보는 것도 좋다.

툼스톤 파일드라이버(접근해서 ↙→2)

자이언트스윙(접근해서 →←↙↓↘→1)이 낙법이 되는 관계로 실질적인 킹의 정면 단발잡기 중 최고의 데미지를 주는 잡기가 바로 툼스톤 파일드라이버이다. 난해한 커맨드 때문에 실전에서 사용하기란 조금 무리가 있을지도 모르겠지만 간편 커맨드(↓↙←→2)를 이용하면 훨씬 입력이 수월해진다. 툼스톤 파일드라이버 후 조금이라도 상대방이 늦게 기상한다면 다운잡기가 추가로 들어가서 상대에게 엄청난 데미지를 줄 수 있다.

자이언트 스윙(접근해서 →←↙↓↘→1)

빠르게 발동하고 리치도 길지만 잡기 해제가 간단하고 던져진 후 낙법이 된다. 낙법이 되면 기본잡기 수준의 데미지밖에 주질 못한다.

DDT(접근해서 ↓↙↓↙1+2)

데미지는 툼스톤 파일드라이버(접근해서 ↙→2) 다음으로 큰 단발 잡기이나 커맨드가 어려워 사용할 기회는 극히 드물다. 하단펀치 등으로 상대를 견제한 후 DDT 커맨드를 입력해 주면 반격하려는 상대의 공격을 무시하고 잡아 버리는 경우가 있다.

대전 팁 및 콤보

새롭게 추가된 엘보 훅(↘1 2)과 롤링 소배트(→4)로 근, 중거리전에서 유리해진 킹. 근접에서의 잽지(1 2) ➡ 엘보 훅으로 이어지는 견제는 좋은 효과를 보여준다. 스매쉬 어퍼(→→2), 제일킥(→→4) 등의 중거리 중단기술과 적절히 연결하여 상단가드를 유도하여 잡기기술을 시도하는 패턴으로 나가는 것이 좋다. 잡기기술 중 부담없이 시도하기 좋은 단발잡기가 적당치 않다는 것은 아쉽지만 그나마 머슬 버스터(접근해서 ↓↙←1+2)가 판정도 좋고 잡기 해제가 잘 안되므로 이것을 주력 잡기로 이용하자. 전작에서는 낙법하는 상대에게 다가가 툼스톤 파일드라이버(접근해서 ↙→2)를 시도하는 패턴도 그럭저럭 유효했으나 이번 TTT에서는 낙법 종류의 증가로 이것도 여의치 않아졌다.

횡이동 중에 나오는 연속잡기는 횡이동 반경이 커 상대의 공격을 회피하긴 쉬우나 발동이 너무 느려 중수이상에겐 거의 쓸모가 없다고 할 수 있다. 앉아 대시 중에 나오는 암 브레이커(접근해서 →↓↘4)로 시작하는 잡기는 블랙 봄(→↓↘★1+2)과 섞어 시도하면 가끔 성공할 수 있기도 하다. 하지만 역시 드래곤슬리퍼나 롤링 데스크레이들까지 이어

지는 경우는 드물고 트리플 암 브레이커로 파생시켜 해체 확률이 적고 적당한 데미지를 줄 수 있는 쪽을 추천한다.

공중콤보 부분에 있어서 적당한 띄우기 기술도 없을뿐더러 띄운 후 큰 데미지를 주는 콤보가 없는 킹에게 구태여 공중콤보를 강조하고 싶지는 않다. 점프 ◎ 킥이나 다이너마이트 어퍼(↓↘◎), 스매쉬 어퍼(→→◎) 카운터 히트시에 부담없이 쓸 수 있는 콤보로는 라이트 스트레이트 레프트 어퍼(◎ ◎) 후에 브루탈 싸이클론(◎ ◎)으로 이어지는 안정적 콤보를 권한다. 데미지가 조금 적게 느껴지지만 이 이상의 데미지를 주는 콤보도 거의 없고 안정적으로 히트하므로 이것을 쓰자.

하단공격으로는 역시 사용할만한 적당한 기술이 없다. 근거리라면 라이트 로우킥(↘◎) 정도로 자잘하게 견제해 주고, 조금 먼 거리를 기습적으로 공격하려면 역시 울며 겨자먹기 식의 아리킥(↓◎ ◎ ◎ or ↓↘◎ ◎ ◎)을 이용해 줘야 한다. 아리킥은 3발 모두 사용하는 것 보다 단발로 견제해 주는 것이 안전하며 스피닝 스매쉬로의 전환은 절대 비추천이다. 레그 캘리어트(축이동 중 ◎)는 상대의 횡이동을 저지하며 큰 데미지를 노릴 수 있는 강한 단발기술이다. 그러나 발동이 의외로 느려 히트하기가 쉽진 않지만 상대의 횡이동을 저지하며 겁을 주는 용도로 충분하다. 운이 좋아 히트하면 정말 막대한 데미지를 줄 수 있으므로 가끔씩 횡이동을 지나치게 좋아하는 짜증나는 대전 상대에게 경고의 메시지로 한번씩 날려주는 것도 좋다.

중거리, 근거리 카운터 기술로 적극 추천하는 것은 893·킥(←◎)이다. 중거리에서 사용하게 되면 가드당했을 때 상대를 비틀거리게 하지 못하므로 위험하긴 하지만 근거리에서는 마음놓고 카운터 히트를 노린 견제기로서 적극 활용해주자. 단, 헤이하치에게는 일철(귀와 중상대 오른발 히트시 발동)이라는 상단 ◎ 카운터 자동 반격기가 존재하므로 봉인시키자.



미쉘 창(MICHELLE CHANG)

세월의 흐름을 이겨내지 못한 것일까? 몇몇 기술들의 약화와 시스템상의 불리함으로 전체적인 약화가 눈에 두드러지는 캐릭터 미쉘. 그녀에게 있어서는 이번 TTT는 갱년기인지 상당히 힘든 모습을 보여준다. 날이가면 갈수록 그 강력함이 하늘을 찌르는 '平八'옹께 스테미너 유지법이라도 배워봐야 할 것 같다.

변경점

「철권 2」때와 비교해 기술면에서 큰 발전이 없는 캐릭터 미쉘. 기본적 기술들의 구성은 줄리아와 거의 동일하지만 줄리아가 가진 몇몇 기술들의 부재로 전체적으로 상당히 약해진 모습을 보인다. 주력 중단기인 호신주가 히트해도 상대방이 다운되지 않는 것이 매우 아쉽고, 새롭게 생긴 신기술들의 성능이 그리 좋지 않은 것 역시 치명적이다. 판정이 좋아 상대의 공격을 잎어서 흘리고 한방을 노릴 수 있었던 참추통천포가 더 이상 상대방을 띄울 수 없게 되었다는 것도 이해가 안되는 부분 중 하나이다. 또한 공중콤보 후 마땅하게 집어넣을 기술도 없어 미쉘을 「철권 2」때의 한방으로 승부하는 매력조차도 잃게 만들었다. 상대를 공중에 띄운 후 만들어진지 4년이 되가는 클래시컬한 콤보를 사용해야 한다는 것은 정말 괴롭다(「철권 2」시절의 초반 콤보 정도밖에 통용이 안 된다). 유일하게 파워 업 한 점이 있다면 '제3 복장' 이 생겼다는 정도랄까…

기술 설명

통천포(◎ ◎ ◎)

상, 중, 중의 판정으로 「철권 2」때부터 꾸준히 애용되어 온 견제와 공격을 동시에 해낼 수 있는 기술. 2번째 공격에서 창궁퇴(◎ ◎ ◎ ◎)로 변환이 가능하여 이지선다의 심리전도 시도할 수 있다. 첫발이 카운터 히트하면 3발 모두 히트하여 공중콤보를 넣을 수 있다. 왼잽 모션으로 시작하므로 판정도 좋다.

천포(→ ◎)

통천포(◎ ◎ ◎)의 마지막 세 번째 모션만 단독으로 한다. 상단기술을 흘리는 특징이 있어 펀치 난타전에서 상대의 상단펀치 등을 흘리며 사용하는 것이 주된 사용법이다. 히트 후 통천포 히트시와 마찬가지로 공중콤보가 가능하다. 횡이동 약하므로 주의하자.



▲천포

호신주(←→ ◎)

근접 중단기로 유용하게 쓰였던 이 기술은 더 이상 상대방을 다운시키지 못한다. 그러나 아직 스피드와 판정 등은 건재하므로 근접 견제기로 활용하자. 미쉘에게는 줄리아와 달리 마땅한 공중콤보용 기술이 없으므로 공중콤보용 기술로도 상당히 유용할 것이다.

질보장권(↓↘◎)

미쉘에게는 아쉽게도 이 기술 후 질보연주가 존재하지 않아 시간차 심리전이나 공중콤보로 이용 하기는 여의치 않다. 스피드가 빠르고 판정은 좋지만 데미지가 그다지 크지 않다. 그나마 기술 히트시 상대를 다운시킬 수 있다는 정도….



▶맹호 경파산? 그러나 터무니없이 적은 데미지

전소퇴(앉으며)

빠른 스피드와 좋은 판정으로 근접 하단 견제기로 사용된다. 가드되었을 때의 딜레이가 적어 오히려 먼저 공격할 수도 있을 정도이다. 다운공격으로도 효과적이다.

신각전소퇴( )

전소퇴(앉으며)와 같으나 상단 킥 후 전소퇴로 들어간다. 상단 킥의 빠르고 좋은 판정으로 상, 하의 복합 견제기로서 그 가치가 더욱 빛난다.

후소천궁퇴(앉아 전진 시작시)

전작에 비해 안정성이 늘었다. 상대방의 횡이동, 백대시 중에 맞춰도 거의 2발 모두 히트한다. 단, 여성 캐릭터에게 2발 모두 히트하기가 힘든 것은 여전하므로 사용을 자제하자. 앉은 자세에서 펀치를 히트시킨 후 창공포(일어서며)와 이지선다 공격으로 사용하는 것이 보통이다.

대전붕추(↘ 히트시)

첫발이 히트되야지만 2발까지 발동이 된다. 히트했을 때의 데미지는 막강하나 발동이 조금 느리고 가드시에 딜레이가 상당한 것이 흠.

연권대전붕추(첫 번째 공격이 카운터 일 때)

미쉘 최고의 띄우기 기술로 첫발이 카운터일 때만 발동이 된다. 의 모션으로 시작하는 만큼 판정은 매우 좋으며 카운터 히트도 그리 까다롭지 않다. 3발 모두 히트 후 러시로 추격해 공중콤보를 연계시키는 것이 이 기술의 압권. 호신주(→) 등의 기술로 추격해 여러 가지 콤보를 시도할 수 있다.

참추통천포(일어서며   )

좋은 판정과 엄청난 데미지의 띄우기 기술이었던 참추통천포는 더 이상 상대방을 공중에 띄우는 것이 불가능해졌다. 카운터로 히트시켜도 마찬가지. 참추창궁퇴(일어서며   )와의 이지선다 공격 이상의 용법은 기대하기 힘들다.







▲공중에 뜨질 않는다!

참격통천포(   )

참추통천포((일어서며   )와 같은 모션의 기술이나 일어선 자세에서 기술을 하는 것이 틀리다.

참추전소십자파(일어서며   )

참추에서 전소십자파로 변환되는 기술. 중간의 전소퇴 부분이 히트하게 되면 마지막까지 모두 히트하여 공중콤보가 가능해진다. 이 점을 이용하여 근거리 기습으로 가끔씩 쓸 만하다. 하지만 가드되었을 때의 딜레이는 가히 살인적이니 막혔다면 각오하자.

횡권(↓↘)

중단의 빠른 찌르기로 스피드나 데미지는 만족할만 하지만 커맨드가 어려워 과연 얼마나 실전에 사용할 수 있을지 의문이 든다. 매우 미묘한 커맨드 입력을 요구한다.



▲과연?

전질보(→→)

원거리를 단숨에 점프해 상대를 정권으로 가격한다. 무엇보다도 이 기술은 상대방의 횡이동을 차단하는 효과가 크다는 장점이 있다. 상단판정이므로 신중하게 사용한다면 원거리에서의 견제에 상당히 유용하게 쓸 수 있을 것이다.



▲거리가 멀다고 방심하지 마라

열봉장(횡이동 중)

횡이동 중 손바닥으로 상대를 가격한다. 데미지와 판정이 좋아 중단 견제기가 부족한 미쉘에게 요긴하게 사용된다.



▲그나마 고마운 신기술

궁보(횡이동 중)

동작은 하단공격처럼 보여 열봉장(횡이동 중)과 이지선다의 기술로 쓸 수 있을 줄 알았는데 아쉽게도 판정은 특수중단이었다. 데미지도 좋지 않고 쓸만한 기술이 전혀 아니다.



홍련권(횡이동 중)

궁보의 모션을 캔슬해 열봉장(횡이동 중)으로 상대를 가격한다. 원래 이 기술의 의도는 '궁보의 모션으로 상대의 하단가드를 유도하고 궁보를 캔슬해 열봉장으로 상대를 가격한다'가 돼야겠지만 궁보 자체가 하단기술이 아니므로 결국은 페이크의 의미가 전혀 없다. 열봉장 쪽으로 빠르게 공격하는 것이 낫다.

이기각(횡이동 중)

2발 모두 히트하면 상대를 공중으로 띄울 수 있다. 아쉽게도 두 번째 공격이 상단판정이라 측면에서 사용했을 때 두발 모두 안 들어가는 경우가 자주 발생한다. 발동은 빠르고 첫발의 판정도 나쁘지 않아 사용을 추천하기도 자제하라고도 말하기 힘든 애매한 기술.





▲동작은 정말 예쁘다

호쌍연퇴(↘ 3+4)

상단을 회피하는 특성이 있으며 두발 모두 히트하면 공중콤보가 가능하다. 하지만 상대의 횡이동에 상당히 약하고 이기각처럼 2발이 다 맞지 않는 경우도 빈번하다. 상대의 상단 공격을 예측하고 사용해주면 좋은 결과를 기대할 수 있다.



▲오리지널 천궁퇴는 이런 모션이 되어야만 합니다

프론트 스플렉스(접근해서(1+3)

기본적인 우측잡기로 전소퇴(앉으며 4)가 다운공격으로 들어간다.

풀넬슨 스플렉스(접근해서 ↘ 1+2)

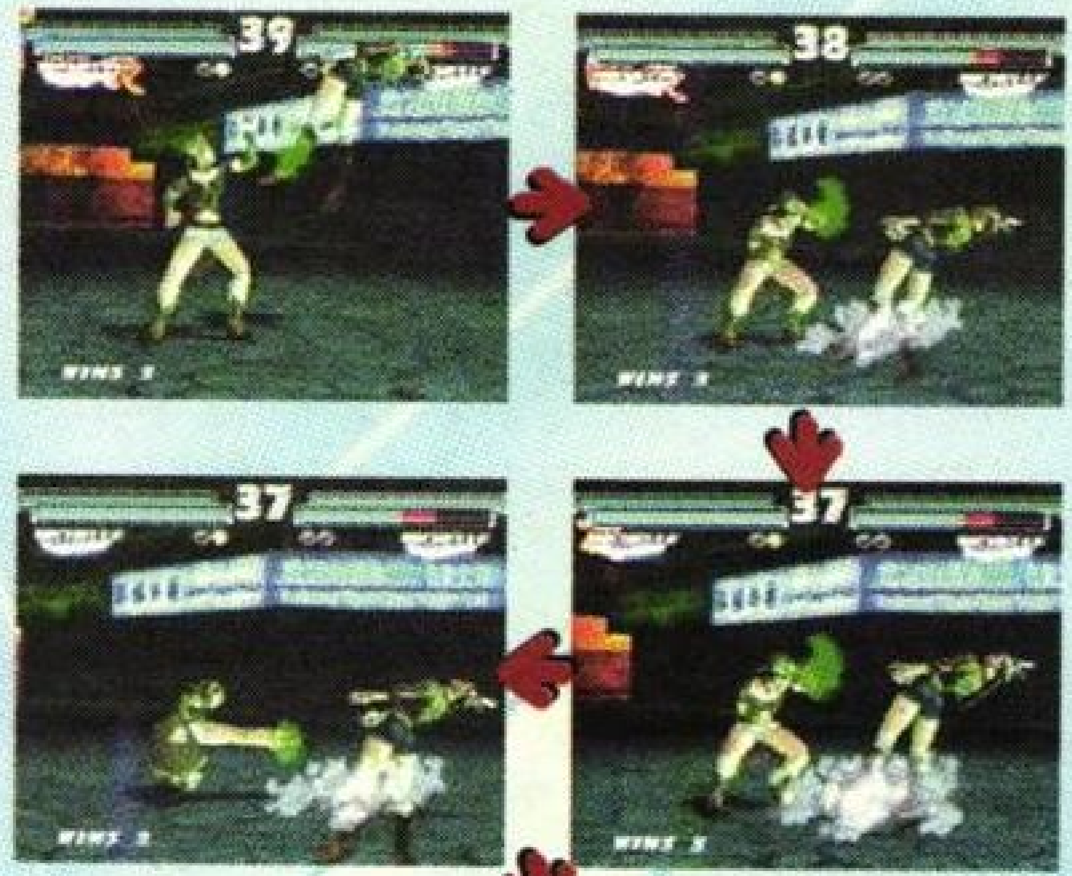
유일한 커맨드잡기.

대전 팁 및 콤보

중거리 중단공격기가 그리 신통한 것이 없이 호신주(→→1)와 질보장권(↓↘1)에 의존해야 한다. 그나마 호신주가 이번 TTT에서 상대를 다운시키지 못하게 변해 버린 것이 아쉽다. 전질보(→→2)는 중거리 이상의 리치를 가진 신기술로서 상대의 횡이동을 추격하는 성능이 상당히 좋은 편이다. 하지만 상단판정에다가 상대방이 앉아서 흘렸을 때의 큰 딜레이를 감안한다면 마음놓고 쓸만한 기술은 아니다. 중거리 이상의 거리에서 횡이동으로 서로 빈틈을 노리는 대치 상태의 상황에서 기습적으로 사용하면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다.

근·중거리 펀치 난타전에서는 상단기술을 흘리는 특성이 있는 천포(→1)가 매우 유효하다. 상대에게 가드되면 밀착된 상태에서 딜레이가 주어지기는 하나 치명적인 정도는 아니니 마음놓고 쓰자. 단, 중거리 이상에서의 횡이동에서 약한 면을 보이므로 상대와의 거리를 잘 재고 사용해야 한다. 역시 이번에 추가된 신기술 호쌍연퇴(↘3+4)도 상단공격을 흘리고 상대를 띄우기에 좋은 기술이나 천포보다 가드 후의 딜레이도 크고 횡이동에 약하기 때문에 더욱 근접해서 써줘야만 한다. 파워는 천포보다 훨씬 좋으며 천포로 시도하지 못하는 공중콤보들을 시도할 수 있으므로 노려도 좋은 기술이다. 근거리에서 상대의 공격을 예측하고 카운터로 쳐내기 좋은 통천포(1 1 1)와 연권대전봉추(1 2 1)는 「2」 때의 좋은 판정이 건재하니 카운터의 찬스가 보인다면 적극적으로 사용해 주는 것이 좋다. 문제는 천포, 통천포, 연권대전봉추 등으로 상대방을 띄웠다 해도 마땅한 공중콤보가 없다는 것. 다행스럽게도 안될 줄 알았던 「철권 2」 초반의 공중콤보들이 가능하고 그럭저럭 괜찮은 데미지를 보여 준다. 하지만 역시 뭔가 부족하다는 느낌은 절실하다.

신기술 열봉장(횡이동 중 1)은 중단기가 부족한 미쉘에게 그나마 도움이 되는 기술이다. 횡이동에서 나오는 같은 계열의 기술 궁보(횡이동 중 2)는 아쉽게도 특수중단이라 열봉장과의 이지선다가 성립되지 않는다. 대신 가드되어도 큰 딜레이가 없고 앉은 상태가 되므로 앉은 상태에서 사용할 수 있는 참추 시리즈나 창공포(일어서며 4)로 반격하려는 상대의 허를 찌를 수는 있을 것이다. 역시 같은 계열의 횡이동 중 나오는 기술인 홍련권(횡이동 중 2 1)은 사실상 페이크의 의미가 전혀 없으므로 이 기술을 처음 당하는 상대에겐 몇 번 정도 통하겠지만 익숙해진 상대에겐 그리 쓸모 없는 기술이 될 것이다. 역시 횡이동 중 나오는 신기술 이기각(횡이동 중 3 4)도 중단으로 시작하는 띄우기기술이라 처음엔 굉장히 유용한 줄 알았지만 2발째가 매우 불안정해 상대의 측면에서 시작했다면 2발째가 히트되지 않는 경우가 허다하다. 상대와의 각도를 잘 보면서 사용하든지 아예 이 기술의 존재를 잊어버리든지 둘 중의 하나이다.





▲클래식의 매력, 「철권 2」 초기에 사용되던 콤보이다

통천포(1 1 1) 첫발이 가드되었을 땐 2발 후에 창궁퇴(↘1 4 3)로 전환하여 허점을 줄이자. 창궁퇴의 후소퇴(앉아 전진 시작시 4) 부분까지는 허점도 크게 없으며 상대와 거리가 멀어져 큰 반격을 당하지 않는다. 전소퇴(앉으며 4) 히트 후 창공포(일어서며 4)와 후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 4 3) 의 이지선다 전법도 잘 먹히는 패턴 중에 하나이다. 근접전에서는 전소퇴 대신 하단 원 펀치 등을 히트시키고 역시 같은 방법의 이지선다 패턴을 이용할 수 있다.

잡기가 빈약하여 상대적으로 우측 기본잡기인 프론트 스플렉스(2+4)와 풀넬슨 스플렉스(↘1+2)를 주력으로 사용해야 한다. 커맨드 잡기인 프론트 스플렉스는 발동 스피드와 판정이 별로여서 그리 썩 좋은 잡기는 아니지만 양손을 써서 풀어야 하는 잡기인 만큼 쓸 수밖에 없다.



줄리아 창(JULIA CHANG)

신기술 홍란비봉주의 추가로 더욱 VF3의 아키라같은 파이팅 스타일을 보여주는 줄리아. 「철권 3」에 비해 큰 변경점 없이 그때 그 기분으로 즐길 수 있는 캐릭터이다. 여전히 공중에 띄우면 일반적인 수준 이상을 초월한 화려하고 큰 데미지의 공중콤보 기술들을 시도할 수 있으므로 즐겁기가 그지없다.

변경점

「철권 3」에 비해 큰 변화가 보이지 않는 줄리아. 주요 기술들인 호신주, 질보연주, 대전붕추 등이 건재해 기본적 대전 패턴에는 큰 변화가 없다. 다만 전체적인 시스템의 변화로 직선계열 스트레이트성 공격들의 횡이동 추격성이 약화되어 호신주나 질보연주 등의 기술사용에 조금 주의할 필요가 있다. 다만 공중콤보 면에서는 큰 변화가 있어 더 이상 질보연주를 이용한 콤보들은 사용하기 힘들어졌다. 대신 이것보다 더 공중콤보로 사용하기 최적인 신기술 홍란비봉주의 추가로 공중콤보 면에선 오히려 더욱 파워 업 했다고 볼 수 있겠다. 기존 기술 천궁퇴의 강화와 신기술 섬신후소퇴의 추가로 하단공격에 있어서도 부족함이 보이지 않는다. 횡이동을 어느 정도 견제해 주는 신기술 이합천퇴와 횡이동 중 발동되는 신기술 충추로 횡이동 싸움에서의 불리함도 어느 정도 해소되었다.

기술 설명

호신주(→→ ◎)

미셸의 것과는 달리 히트시 상대를 다운시킨다. 발동도 빠르고 좋은 판정으로 근, 중거리전에서 질보연주(↓ ◎ ◎)와 함께 주력 중단기로 애용하게 될 것이다. 데미지가 조금 적은 편이 아쉽다.

질보연주(↓↘◎ ◎)

「3」에서는 공중콤보와 중거리 견제기로 최고의 활용성을 자랑하던 다용도의 기술이 이번 TTT에서는 공중콤보로 사용했을 때 히트된 상대가 멀리 날아가 버려 공중콤보 용으로의 활용성이 줄어들었다. 그러나 여전히 중단기술로는 최고 수준이니 2격째의 시간차 공격 등을 잘 활용하여 적극 사용하자.

전소퇴(앉으며 ◎)

빠른 스피드와 좋은 판정으로 근접 하단 견제기로 사용된다. 가드되었을 때의 딜레이가 적어 오히려 먼저 공격할 수도 있다. 다운공격으로도 효과적이다.

신각전소퇴(◎ ◎)

전소퇴와 같으나 상단 ◎킥 후 전소퇴로 들어간다. 상단 ◎킥의 빠르고 좋은 판정으로 상, 하의 복합 견제기로서 그 가치가 더욱 빛난다.

후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 ◎◎)

「철권 3」에 그것에 비해 안정성이 늘었다. 상대방의 횡이동, 백대시 중에 맞춰도 거의 2발 모두 히트하게 된다. 단, 여성 캐릭터에게 2발 모두 히트하기 힘든 것은 예전과 같으니 사용을 자제하자. 앉은 자세에서의 펀치를 히트시킨 후 창공포(일어서며 ◎)와 이지선다 공격으로 사용하는 것이 보통이다.

대전붕추(↘◎ 히트시 ◎)

첫발이 히트되어야지만 2발까지 발동이 된다. 히트했을 때의 데미지는 막강하나 발동이 조금 느리고 가드시 딜레이가 상당한 것이 흠.

연권대전붕추(◎ ◎ ◎ 첫 번째 공격이 카운터일 때)

줄리아 최고의 띄우기 기술로 첫발이 카운터일 때만 발동이 된다. ◎의 모션으로 시작하는 만큼 판정은 매우 좋으며 카운터로 히트도 그리 까다롭지 않다. 3발 모두 히트 후 러시로 추격해 공중콤보를 연계시키는 것이 이 기술의 압권. 호신주(→→◎)나 질보장주 등으로 추격해 여러 가지 콤보를 시도할 수 있다.

참추통천포(일어서며 ◎◎◎)

좋은 판정과 엄청난 데미지의 참추통천포는 더 이상 상대방을 공중에 띄우는 것이 불가능해졌다. 카운터로 히트시켜시켜도 마찬가지. 참추창공퇴와의 이지선다 공격 이상의 용법은 기대하기 힘들다.

참추전소십자파(일어서며 ◎◎◎)

참추에서 전소십자파로 변환되는 기술로 중간의 전소퇴부분이 히트하면 마지막까지 모두 히트하여 공중콤보가 가능해진다. 이 점을 이용해 근거리 기습으로 가끔씩 써 줄만 하다. 하지만 가드되었을 때의 딜레이는 가히 살인적이니 막혔다면 각오하자.

운패일월파(→ ◎)

TTT에서 추가된 기술로 상단 회피 성격을 가졌다. 카운터시에는 띄우므로 역시 공중콤보가 가능하다. 리치가 짧으므로 근접전에 사용하는 것이 좋다.

홍란비봉주(↘◎ ◎←→◎)

3단 콤보 기술로 버파 3의 아키라의 수라패왕고화산을 연상시키는 기술이다. 첫발이 히트하면 2번째까지는 무조건 히트하여 2발까지는 견제기로 사용하고 3발째는 시간차를 이용 심리전으로 이용해주자. 공중에서 히트시 3발 모두 히트하여 상당한 데미지를 주므로 질보연주를 대신하는 공중콤보용 기술로서 그 유용성이 부각된다. 모든 띄우기 기술에서 호신주를 끼워 이것으로 연결시킬 수 있다는 점도 큰 매력이다.

충추(횡이동 중 ◎)

횡이동 전용 기술.

섬신후소퇴(← ◎)

하단공격 기술로 이것에 맞은 상대는 경직된다. 히트 후 줄리아는 앉은 상태이므로 재패니즈 오션싸이클론봄(↓↙↓↙◎) 잡기로 연결해주는 것이 유용하다. 카운터시에는 상대방을 다운시키므로 후소천궁퇴로 이어지는 공중콤보도 가능하다.

이합천퇴(←◎)

반시계방향의 횡이동을 견제하기에 괜찮은 기술. 카운터 히트시 상대를 스턴시키므로 몇 가지 공중콤보가 가능하다.

데스 밸리 봄(접근해서 ◎)

기본 잡기지만 데미지가 큰 편이다. 후속타로 전소퇴도 들어간다.

매드 액스(접근해서 ↓↙←→◎)

발동속도, 리치 모두 최고인 줄리아 잡기기술. 데미지도 줄리아의 것들 중 2번째로 좋다. 커맨드 입력도 간단한 편이라서 애용하게 될 것이다.

재패니즈 오션사이클론 봄(접근해서 ↓↙↓↙◎)

줄리아의 잡기기술 중 최고 데미지의 잡기 기술. 하지만 커맨드가 까다로워 시도할 기회는 많지가 않다. 하단 ◎나 신기술 섬신후소퇴를 노멀 히트시킨 후에 시도하는 것이 좋다.

대전 팁 및 콤보

줄리아의 주력 중거리공격 패턴이었던 질보연주(↓↘⊗ ⊗)로 접근해 시간차 2격과 매드액스 (↓↙←⊗)의 패턴이 아직도 통용된다. 상대의 중거리공격은 신각전소퇴(⊗ ⊗)로 차단하고 근접전에선 통천포(⊗ ⊗ ⊗)나 연권대전붕추(⊗ ⊗ ⊗)의 카운터 한방을 노리는 전법으로 가는 것이 좋다. 천포통천포나 연권대전붕추를 히트시켰을 경우, 현재까지 알려진 최강 콤보인 하단 원 펀치 ➡ 후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 ⊗ ⊗) ➡ 홍란비봉주(↘⊗ ⊗←→⊗)로 이어지는 콤보로 이어주자. 겉보기부터 화려하기 그지없고 데미지 또한 막강하다. 새롭게 추가된 기술인 운폐일월파(→⊗)는 상대의 상단공격을 흘리는 특성도 있으며 근거리에서 최고급의 판정을 자랑하는 고성능 중단기이다. 가드되었을 때도 큰 딜레이가 없으며 이것을 카운터 히트시켰을 땐 상대를 연권대전붕추만큼 높이 띄울 수 있다. 적당한 높이로 띄우므로 공중콤보가 매우 안정적으로 들어간다.

통천포 첫발이 가드 되었을 때는 2발 후에 창궁퇴(⊗ ⊗ ⊗)의 세 번째 공격으로 전환하여 허점을 줄이자. 창궁퇴의 후소퇴 부분까지는 허점도 크게 없으며 상대와 거리가 멀어져 큰 반격을 당하지 않는다. 근, 중거리 견제기로 최적인 신각전소퇴(⊗ ⊗)는 「철권 3」 시절 상단 킥을 히트 켜도 상대방이 하단 흘리기로 반격할 수 있었기에 남발하는 것은 곤란했으나, 이번 TTT에서는 하단 흘리기의 약화로 하단 흘리기에 그다지 개의치 않고 사용할 수 있게 되었다. 전소퇴 까지 히트한 후 창공포(일어서며 ⊗)와 후소천궁퇴의 이지선다의 전법도 잘 먹히는 패턴 중에 하나이다. 근접전에서는 전소퇴 대신 하단 원 펀치 등을 히트시키고 역시 같은 방법의 이지선다 패턴을 이용할 수 있다. 줄리아의 잡기는 모두 성능이 좋으니 매드액스(접근해서 ↓↙←→⊗)에 치중하지 말고 여러 가지 잡기들을 번갈아 써주면서 상대방을 혼란에 빠지게하자. 거의 모든 잡기 후에 후속타로 전소퇴가 들어가니 데미지도 짭짤하게 줄 수 있다.

태그 콤보를 노려라!

1. 태그는 왜 필요한가?

TTT에서는 태그가 무척 중요하다. 만일 태그를 모르고 싸운다면 상대에 비해 절반의 체력만을 가지고 불리한 게임을 이끌어 나가게 되는 것과 마찬가지이다. 게다가 태그 대기중인 캐릭터는 체력이 점차 회복되므로 태그를 효율적으로 한다는 것은 상대보다 몇 배의 체력을 더 가지고 유리한 게임을 전개해 나간다는 것이다.

2. 태그의 전략성

체력이 부족하다고 태그는 아무 때나 해도 되는가? 대답은 '그렇지 않다'다. 일단 태그를 하기 위해 들어가는 캐릭터는 완전한 무방비 상태가 되고 상대에게 등을 보이게 된다. 만일 상대가 리치가 긴 기술로 견제하고 있다면 태그를 하러 들어갔다가 오히려 뒤통수를 얻어맞게 되는 격이 된다. 또 태그를 하고 나오는 캐릭터 역시 완전 무방비 상태가 되므로 무작정 태그를 하다가는 상당히 위험한 상태에 빠지게 된다. 잘못하다가는 가드 불능의 강력한 기술을 얻어맞게 되는 경우도 발생하게 된다. 낙법태그도 있지만 상대의 낙법태그를 눈치챈 상대방은 가드 불능 기술을 노릴 것이다.

3. 안전한 태그의 방법은?

그러므로 안전하게 태그를 할 수 있는 태그 콤보는 꼭 익혀두어야 한다. 물론 태그 콤보가 자신이 없다면 그냥 상대를 띄운 후 바꾸거나 체인지 잡기(⊗+체인지 버튼)로 태그를 해도 좋겠지만 이왕이면 상대에게 큰 데미지를 입히면서 태그를 할 수 있으면 좋을 것이다. 안전하면서도 상대에게 큰 타격을 줄 수 있는 것, 바로 그것이 태그 콤보이다.

4. 태그콤보는 어떻게 노리는가?

태그 공중 콤보는 체인지 버튼을 누르는 타이밍이 조금이라도 늦으면 콤보를 맞출 수 없다. 그러므로 태그를 노리고 공중콤보를 노릴 때에는 띄우는 기술을 발동하는 버튼(예를 들면 풍신권에서 ⊗)을 누르자마자 연속으로 누른다는 기분으로 체인지 버튼을 누른다(연타해도 OK). 히트하면 체인지가 되고 히트하지 않으면 체인지는 취소된다. 그러므로 태그 콤보를 노리고 체인지 가능한 띄우기 기술을 발동할 때에는 언제나 체인지 버튼을 연속으로 누를 준비를 해두자.

5. 캐릭터별 태그 테크닉 일람

그렇다면 각 캐릭터별로 태그 콤보 및 태그잡기는 어떤 것이 있을까?

1)카자마 진 - 상성연출(화랑, 헤이하치)

진 카자마는 태그 콤보를 노리기에 무척 좋은 캐릭터이다. 일단 자신에게도 띄울 기회가 많고 파트너가 상대를 높이 띄웠을 때에도 태그되어 나오면서 평소에 자신이 띄웠을 때에는 할 수 없었던 강력한 공중콤보를 먹일 수 있는 기회가 생긴다. 추천 태그 파트너는 상당히 높이 띄울 수 있는 화랑(라이징 블레이드)이나 헤이하치(귀신권)등이다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

풍신권(→★↓↘⊗) - 띄우기 공격의 대명사

귀신 죽이기(횡이동 중 ⊗)

추돌(일어서며 ⊗)

- 던지기 -

초박치기(←→⊗) - 대기 캐릭터가 준인 경우에만 가능(상성연출)

● 태그콤보

뇌신중단각(→★↓↘⊗ ⊗) - 등장할 때 선입력 타이밍이 중요하다. 높이 떴을 때만 가능

뇌신권(→★↓↘⊗) ➡ 백로유무(⊗ ⊗) ➡ 통발 (→→⊗)

뇌신권(→★↓↘⊗) ➡ 나살문 일

풍신권 ➡ 풍신권 ➡ 통발

⊗ ➡ 나살문 일 (낮게 띄웠을 경우)

2) 미시마 헤이하치 - 상성연출(진, 요시미츠)

헤이하치도 진과 마찬가지로 띄울 수 있는 기회가 자주 있는 캐릭터이기 때문에 태그 콤보를 시작하기에 좋은 캐릭터이다. 추천 태그 파트너는 진이나 화랑이다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

풍신권(→★↓↘⊗)

귀신권(←→⊗)

- 던지기 -

초박치기(→→⁘) - 대기 캐릭터가 진인 경우에만 가능(상성연출)

● **태그 콤보**

뇌신권(→★↓↘⁘) - 높이 떴을 때만 가능. 등장할 때 선입력 타이밍이 중요하다

⁘ ➡ 다문살·일(→⁘ ←⁘ ⁘)

⁘ ➡ 나락쓸기 ➡ 뇌신권(→★↓ ⁘ ⁘★⁘) ➡ 기와깨기(앉으면서 ⁘)

풍신권 ➡ 풍신권 ➡ 풍신권

풍신권 ➡ 붕권

3) 카자마 준

준의 경우는 무척 높이 띄울 수 있는 귀신 죽이기가 있지만 공중콤보를 맞추는 면에서는 그리 훌륭하지 못한 캐릭터이다. 대신 띄울 수 있는 기술들이 여러 가지 있으므로 태그 콤보를 시작하기에 좋을 것이다.

● **체인지 가능 기술**

- 타격기 -

귀신죽이기(→⁘)

용차차기(←⁘)

향월(일어서며 ⁘) - 상대와 거리가 멀어지기 때문에 태그 콤보는 불가능해 보인다

창창장(↗⁘)

- 던지기 -

벚꽃(←⁘) - 대기 캐릭터가 진인 경우에만 가능(상성연출)

● **태그 콤보**

백로유무 2타 (⁘) ➡ 백로유무 하단각 (⁘ ⁘ ↓⁘)

4) 레이 우롱 - 상성연출(폴, 브라이언)

레이의 경우는 의외로 자주 태그를 노릴 수 있다. 도궁각은 누워서 상대의 공격을 피한 후 띄울 수 있는 기술로 커맨드도 간단해 풍신권 같이 비교적 난해한 커맨드로 띄우는 것보다는 손쉽게 태그 콤보를 노릴 수 있을 것이다. 그러나 레이는 공중콤보 면에서는 그다지 좋지 않으므로 태그되어 나오면서 기본적인 콤보만을 먹인 후 각종 자세 변환으로 기상하는 상대에게 심리전을 노리는 것을 추천한다.

● **체인지 가능 기술**

- 타격기 -

도궁각(누운 상태에서 상대가 머리 쪽에 있을 때 ⁘) - 상대를 높이 띄운다

권참연각(⁘ ⁘ ⁘ ⁘) - 상대를 높이 띄운다

- 던지기 -

비공각(⁘) - 상대방이 땅에 떨어진 후 대기 캐릭터는 반대 방향에서 등장

● **태그 콤보**

대점프 킥(↗⁘) ➡ ⁘ ➡ 용성중단각 (→★⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘)

⁘ ➡ 용성중단각(→★⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘)

5) 포레스트 로우 - 상성연출(폴)

로우 역시 띄울 수 있는 기회가 꽤 자주 있는 캐릭터로, 태그시 공중콤보를 평소보다 강력한 것으로 결정지을 수 있다. 또한 촌경 후에도 특수한 태그 콤보를 먹일 수 있다. 특히 파트너가 폴인 경우에는 '그레이트(Great)'라는 소리가 나오는 일명 '그레이트 태그 콤보'를 할 수 있다.

● **체인지 가능 기술**

- 타격기 -

드래곤 스톰(←⁘ ⁘ ⁘) - 상대를 높이 띄운다

드래곤 어퍼컷(일어서며 ⁘) - 상대를 높이 띄운다

서머솔트 킥(↗⁘)

서머솔트 페이크(↓↑★ ⁘)

드래곤 러쉬(←⁘ ⁘ ⁘) - 상대가 엎어져 떨어진다

촌경(→⁘ ⁘) - 보통 때에는 상대를 날려보내는데, 히트 순간 체인지 버튼을 눌러서 체인지를 한다. 일부 캐릭터를 제외한 공통 연출로, 상대는 스턴되면서 대기 캐릭터가 등장하며 자동적으로 공격한다. 만약 대기 캐릭터가 폴이라면 상성연출로 특별한 콤보를 사용할 수 있게 된다.

- 던지기 -

드래곤 니(→→⁘) - 사용 후 반대편에서 대기 캐릭터가 출현하며 상대는 떨어지는 순간 낙법이 가능하다

● **태그 콤보**

드래곤 썸머(⁘ ↑⁘) ➡ 드래곤 러쉬 (←⁘ ⁘ ⁘)- 드래곤 썸머 후 약간의 전방 대시 필요

드래곤 썸머(⁘ ↑⁘) ➡ 드래곤 테일 (↙⁘)

촌경(→⁘ ⁘) - 체인지 캐릭터에 따라 특수한 기술을 사용하며 등장

⁘ ➡ 드래곤 너클 콤보(→⁘ ⁘ ⁘)

⁘ ➡ 드래곤 러쉬(←⁘ ⁘ ⁘)

6) 폴 피닉스 - 상성연출(레이, 로우)

폴은 태그 콤보를 노릴 수 있는 체인지 가능 기술이 3개가 있지만 이 중에서 실용적으로 띄울 수 있는 것은 이질풍이나 표와 정도이다. 표와의 경우에는 카운터일 때만 뜨므로 의도적으로 태그 콤보를 노리기 힘들고 이질풍 정도가 태그 콤보를 노릴 수 있는 기술이다.

● **체인지 가능기술**

-타격기 -

이질풍(↓↘→⁘) - 노멀 히트시 상대를 띄운다

염앵철기(선앵철기) (↓↘⁘ ⁘ ↓↙← ★⁘ ⁘ ⁘)

표와(↓↙←★⁘) - 카운터시 체인지 가능

- 던지기 -

이당(→→⁘) - 대기 캐릭터는 상대가 땅에 떨어진 후 반대편에서 출현

● **태그 콤보**

대점프 ⁘ (↗⁘) ➡ ⁘ ➡ 쌍비천각 (↗⁘ ⁘)

⁘ ⁘ ➡ 붕권(↓↘→⁘)

⁘ ⁘ ➡ 쌍비천각(↗⁘ ⁘)

⁘ ➡ 붕권스텝(↓↘→) ➡ 기상 ⁘ (일어서며 ⁘)

⁘ ⁘ ➡ ⁘ ➡ ⁘ ➡ 붕권

7) 에디 고르도 - 상성연출(화랑)

에디는 보기와는 다르게 비교적 자주 띄울 수 있는 캐릭터이지만 반면 공중콤보가 빈약해 태그 콤보가 더 절실한 캐릭터일지도 모른다. 에디의 띄우는 기술들은 성능이 좋아 상당히 높이 띄우므로 태그 콤보의 준비 캐릭터로 의외로 좋다. 그러나 에디 자신이 공중콤보를 노린다면 공중에서는 큰 데미지를 입히지 못할 것이다.

● **체인지 가능기술**

- 타격기 -

비리바(↘⁘)

브카온(물구나무 중 ↓⁘) - 물구나무 중에 상대의 타격기를 흘리고 띄울 수 있다

- 던지기 -

없음

● 태그콤보

콤보지라르 ➡ 아우토슈타르(◎ ◎ ◎ ◎)

8) 린샤오유

린 샤오유는 띄우기로 먹고산다고 해도 과언이 아닐 정도로 상대방을 자주 띄우는 캐릭터이다. 체인지 가능한 띄우기 기술은 호미각 뿐이지만, 이 호미각은 샤오유의 주력 띄우기 기술이므로 별다른 문제는 없다. 공중콤보 면에서도 파워는 떨어지지만 꽤 많이 맞출 수 있어 상대에게 정신적 부담을 주로 싶을 때 태그 콤보 파트너로 선택하면 좋을 것이다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

호미각(뒤돈 상태에서 ◎)

- 던지기 -

공작도퇴(→◎ ◎) - 대기 캐릭터가 진인 경우에만 가능

● 태그콤보

상보장권(↘◎) ➡ ◎ ➡ ◎ ➡ ◎ ➡ ◎ ➡ ◎ ◎ ◎

상보장권(↘◎) ➡ ◎ ➡ ◎ ◎ ➡ 쌍벽장(→→◎ ◎)

상보장권(↘◎) ➡ ◎ ➡ ◎ ➡ ◎ ➡ →◎ ◎

9) 킹 - 상성연출(아머킹)

일단 킹은 주력 기술 중 태그 콤보를 노릴만한 기술은 별로 없다. 이유인즉은 체인지 가능한 타격기들이 대부분 주력 기술이 아니어서 태그 콤보 보다는 태그잡기를 이용해 태그하는 쪽을 추천한다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

스매쉬 어퍼(→➡◎) - 카운터일 때만 뜨는 기술이다

다이너마이트 어퍼(⬇ ◎)

블랙봄(→★↓↘◎)

- 던지기 -

로프던지기(←◎) - 대기 캐릭터가 아머킹인 경우에만 가능(상성연출)

● 태그콤보

라이트 스트레이트 레프트 어퍼 (◎ ◎) ➡ 블루탈사이클론(◎) ◎)

라이트 스트레이트 레프트 어퍼 (◎ ◎)

➡ 제일킥(→→◎)

10) 아머킹 - 상성연출(킹)

일단 아머킹은 킹과 달리 띄우는 기회는 많다. 하지만 띄우기의 주력기인 어퍼장저는 의외로 띄우는 거리가 낮아 강력한 태그 콤보를 노리기는 어렵다. 그래도 태그 콤보에서는 꽤 강력한 콤보를 노릴 수 있다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

어퍼장저(→★↓↘◎)

다이너마이트 어퍼(⬇ ◎)

- 던지기 -

아머킹 드라이버(⬇↙◎) - 대기 캐릭터가 킹인 경우에만 가능(상성연출)

● 태그콤보

◎ ➡ ◎ ◎ ➡ 트러스 킥(←◎)

◎ ◎ ➡ 트러스 킥(←◎)

◎ ◎ ➡ 어퍼장저(→★↓↘◎)

점핑니(→★↓↘◎)

11) 화랑 - 상성연출 (진, 백두산, 에디)

화랑은 태그 콤보의 시작으로 아주 적합한 캐릭터이다. 라이징 블레이드로 상대를 높이 띄운 후 화랑의 강력한 공중콤보를 이용해 일격을 가하는 태그 파트너로 손색이 없을 것이다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

파이어 크래커(↓◎ ◎)

라이징 블레이드(→★↓↘◎)

플라즈마 블레이드(뒤돈 상태, 오른발 앞자세에서 ◎, 왼발 앞자세에서 ◎)

- 던지기 -

볼 브레이커(→◎) - 대기 캐릭터가 백두산인 경우에만 가능(상성연출)

● 태그콤보

◎ ◎ ◎ ➡ ◎

에어팡(◎ ◎) ➡ 파이어 크래커(↓◎ ◎)

◎ (발 바꾸기) ➡ →◎ ◎ ◎ ◎ ➡ ◎

12) 백두산 - 상성연출(화랑)

백두산 역시 높이 띄울 수 있는 윙 블레이드를 지니고 있으나 라이징 블레이드보다 기술 속도가 느린 편이라서 약간 문제가 될 수 있다. 게다가 공중콤보도 화랑에 비해서 약한 편이고, 태그 후 나와서 별로 맞출만한 공중콤보가 없는 것도 아쉽다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

윙 블레이드(→★↓↘◎)

- 던지기 -

볼 브레이커(→◎) - 대기 캐릭터가 화랑인 경우에만 가능(상성연출)

● 태그 콤보

버터플라이 킥 (◎ ◎ ◎ ◎)

13) 니나 윌리암즈 - 상성연출(안나)

니나가 가장 자주 쓰는 태그 가능 띄우기 기술인 디바인 캐논은 니나의 주력 띄우기 중 하나이기 때문에 상당히 좋은 태그 콤보를 노릴 수 있다. 게다가 디바인은 띄우기 높이도 높은 편이라서 공중콤보 면에서는 강력하지는 않아도 그럭저럭 위력을 발휘하는 공중콤보를 먹일 수 있을 것이다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

디바인 캐논 or 디바인 캐논콤보(↙◎ or ↙◎ ◎)

레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼 계열(↓◎ ◎)

- 던지기 -

목잡아 던지기(↗◎) - 상대가 땅에 떨어진 후 반대편에서 대기 캐릭터 출현

끌어돌리기(상대의 우측면으로 접근해서 ◎ or ◎)

장악(↓↘→◎)중 체인지 버튼 - 대기 캐릭터가 안나인 경우에만 가능(상성연출)

● 태그 콤보

원투펀치 (◎ ◎) ➡ 어설트 콤보(↘◎ ◎ ◎ ➡◎)

↓◎ ◎ ➡ ◎ ◎ ➡ 쌍장파(➡◎)

14) 안나 윌리암즈 - 상성연출(니나)

안나는 퀵 썸머솔트킥을 제외하고는 적절하게 상대를 띄운 후 태그하여 콤보를 노릴만한 기술이 없다. 게다가 퀵 썸머솔트킥은 방어되었을 때 위험한 기술이기 때문에 적극적으로 태그 콤보를 노릴만한 기술이 되지 못한다. 따라서 많이 띄우지는 못하더라도 레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼로 태그

콤보를 노리는 것이 좋을 것이다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

퀵 섬머솔트 킥(↗⊕)

레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼 계열 (↓⊕ ⊕)

- 던지기 -

목잡아 던지기(↗⊕) - 상대가 땅에 떨어진 후 반대편에서 대기 캐릭터 출현

장악(↓↘→⊕) - 대기 캐릭터가 안나인 경우에만 가능(상성연출)

● 태그 콤보

퀵 섬머솔트킥

↓⊕ ⊕ ➡ ⊕ ⊕ ➡ 쌍장파(→⊕)

⊕ ⊕ ➡ ↘⊕ ⊕ ⊕

15) 미쉘 창 - 상성연출(줄리아, 간류)

천포의 경우는 높이 띄우지 못하지만 대전봉추가 상당히 높게 띄우므로 태그 콤보용으로 적합하다. 단, 띄운 후 상대가 멀리 떨어지므로 재빨리 다가가서 기술을 거는 타이밍이 중요하다. 태그 콤보 면에서는 그리 위력적인 공중콤보가 없어 태그 파트너로 미쉘은 비추천.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

천포(→⊕)

대전봉추(↘⊕ ⊕)

호쌍연퇴(↘⊕)

배후잡기(⊕ 히트 후 ⟷) - 대기 캐릭터가 줄리아인 경우에만 가능(상성연출)

- 던지기 -

없음

● 태그 콤보

전질보(→→⊕)

호신주(→→⊕) ➡ 호신주 ➡ 전소십자파 (↓⊕ ⊕) (높이에 따라 호신수 횟수 추가 가능)

16) 줄리아창 - 상성연출(미쉘)

미쉘과 마찬가지로 대전봉추 쪽이 태그 콤보를 노리기에 좋은 띄우기이다. 또한 공중콤보도 신기술 홍람비봉주의 위력이 좋아 좋은 태그 파트너가 될 수 있을 것이다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

천포(→⊕)

대전봉추(↘⊕ ⊕)

운페일월파(→⊕) - 카운터 시에만 태그가 가능하다

배후잡기(⊕ 히트 후 ⟷) - 대기 캐릭터가 미쉘인 경우에만 가능(상성연출)

- 던지기 -

없음

● 태그콤보

호신주 ➡ 홍람비봉주(↘⊕ ⊕ ← →⊕)

질보장권(↓↘⊕) ➡ 홍람비봉주

17) 건잭

건잭은 상대를 띄울 기회가 그리 많지 않아 태그 콤보를 노리기에는 부적당하다. 그냥 적을 쓰러뜨린 후 태그하는 것이 가장 속편할 것이다. 그러나 엑스플로더의 경우는 상대를 상당히 높이 띄우므로 강력한 공중콤보를 노릴 수 있다. 반면 건잭이 대기중일 때에는 그렇게 강력한 콤보를 노리지 못할 것이다.

● 체인지가능 기술

- 타격기 -

브라보너클(↓⊕) - 높이 띄우지는 못하지만 파트너가 브라이언일 때 이 기술로 띄우고 체인지하면 특별한 태그잡기를 볼 수 있다

엑스플로더(←↙↓↘→ ⊕)

- 던지기 -

없음

● 태그콤보

브라보너클(↓⊕)

메가톤펀치(←↙↓ ⊕)

엑스플로더(←↙↓↘→ ⊕)

18) 간류 - 상성연출(미쉘)

간류도 건잭과 마찬가지로 높이 띄울 일이 별로 없지만 신기술 시오마키는 꽤 사용할만한 기회가 많을 것이다. 이 기술을 히트시킨 후에 태그 콤보를 노리자.

● 체인지가능 기술

- 타격기 -

시오마키(←⊕) - 상단공격을 회피하며 상대를 띄운다. 동작에 비해 띄우는 높이는 꽤 높다.

승천장타(←↙↓ ⊕)

- 던지기 -

상대의 우측면으로 접근해서 ⊕ or ⊕

상대의 좌측면으로 접근해서 ⊕ or ⊕

● 태그콤보

염마장타(⊕ ⊕ ⊕ ⊕…)

염마장타 4타 ➡ 부치카마시(↓⊕)

19) 요시미츠 - 상성연출(헤이하치)

요시미츠는 특이하게 간단하게 스텝인 어퍼로 태그 콤보를 노릴 수 있다. 스텝인 어퍼는 상대가 낮게 떠서 강력한 콤보는 기대하기 힘들지만 태그는 쉬워질 것이다. 또 일향포는 맞추기는 힘들지만 일단 맞추기만 한다면 상당히 강력한 공중콤보를 노릴 수 있을 것이다. 공중콤보는 강력한 것보다는 변태적인 콤보를 위주로 맞출 수 있다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

스텝인 어퍼(↘⊕)

일향포(⊕ ⊕)

- 던지기 -

없음

● 태그콤보

스텝인 어퍼 (↘⊕) ➡ 인법만갈 3타 (←⊕ ⊕ ⊕) ➡ 인법만갈 1타 ➡ 취설

독무(←⊕, 아무 버튼) ➡ 취설(→→⊕)

요시미츠 블레이드(←⊕) ➡ 취설(→→⊕)

20) 브라이언 퓨리 - 상성연출(레이)

브라이언은 띄우기 기술 성능이 좋아 파트너로 자주 불러낼 수도 있을 캐릭터이지만 기본적인 파이팅 방향이 견제에서 이어지는 단발 공격이므로 태그 콤보를 노릴만한 특별한 상황은 별로 없을 것이다. 태그 콤보의 성능은 중급 이상.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

리프트어퍼(일어서며 ⊕) - 상당히 상대를 높이 띄우므로 강력한 콤보 가능

쵸핑엘보(←⊕)

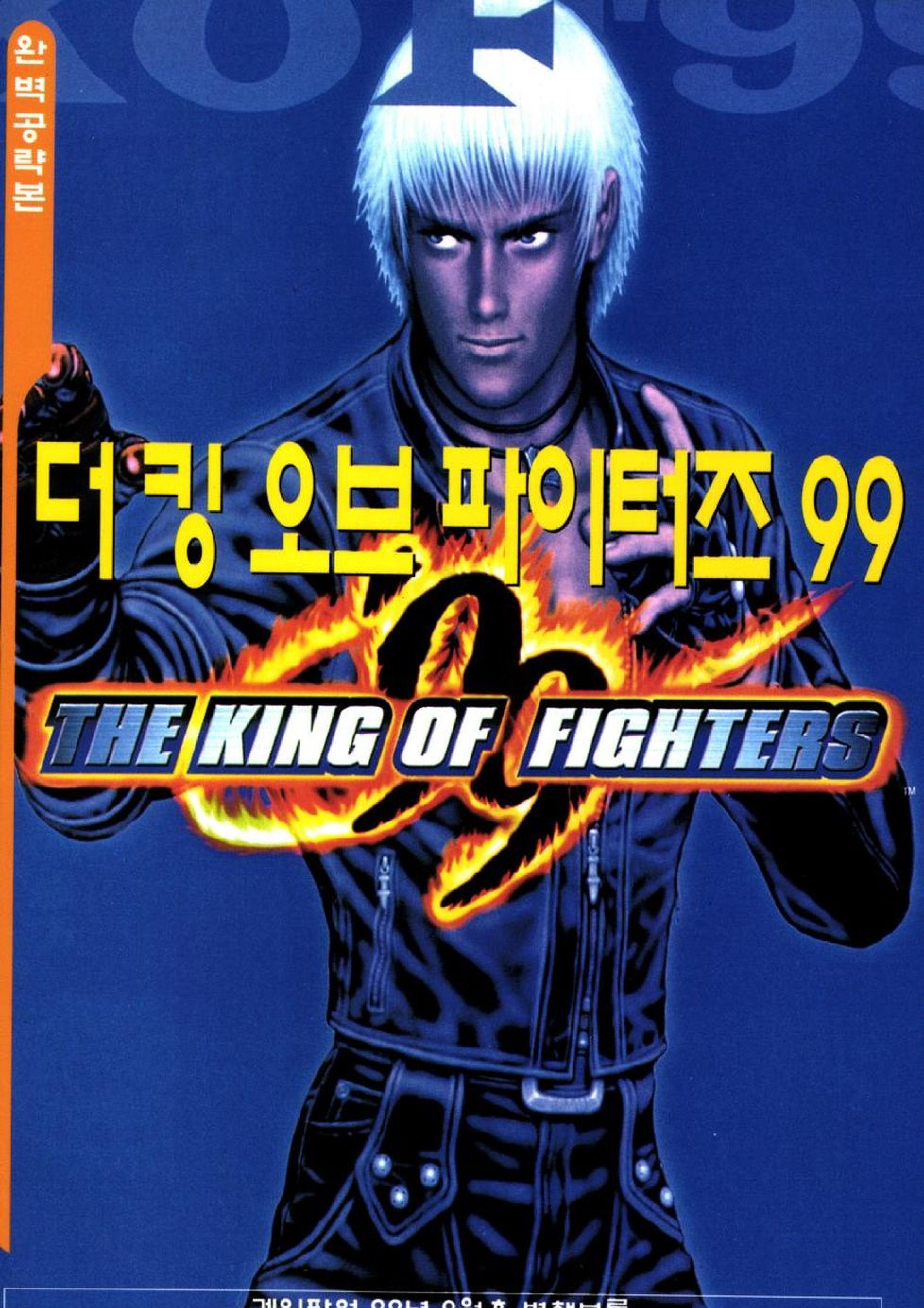
- 던지기 -

배후에서 접근해서 ⊕ or ⊕

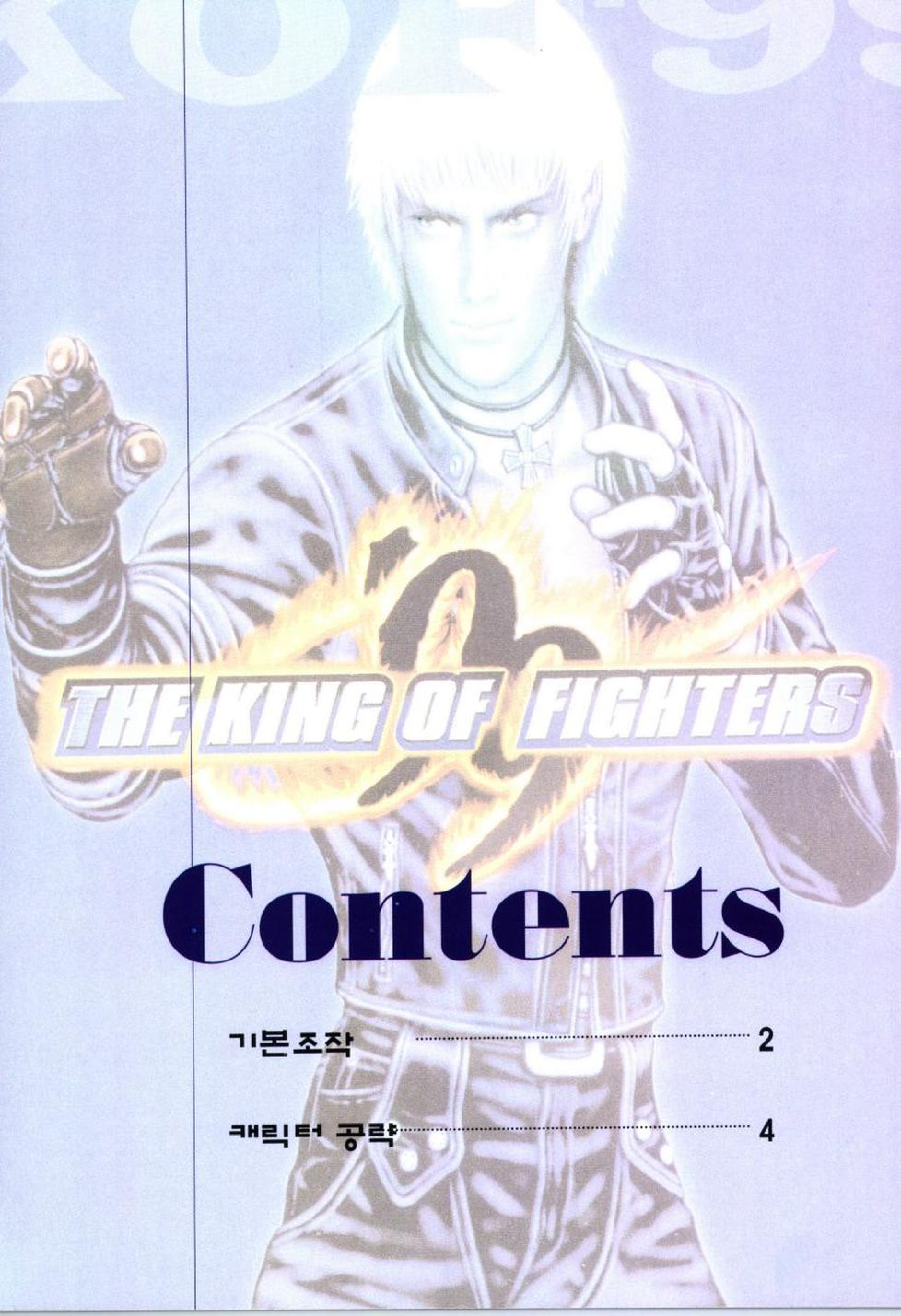
● 태그콤보

⊕ ➡ ←⊕ ⊕ ⊕

⊕ ➡ ⊕ ➡ ⊕ ➡ 마하펀치(→→⊕)



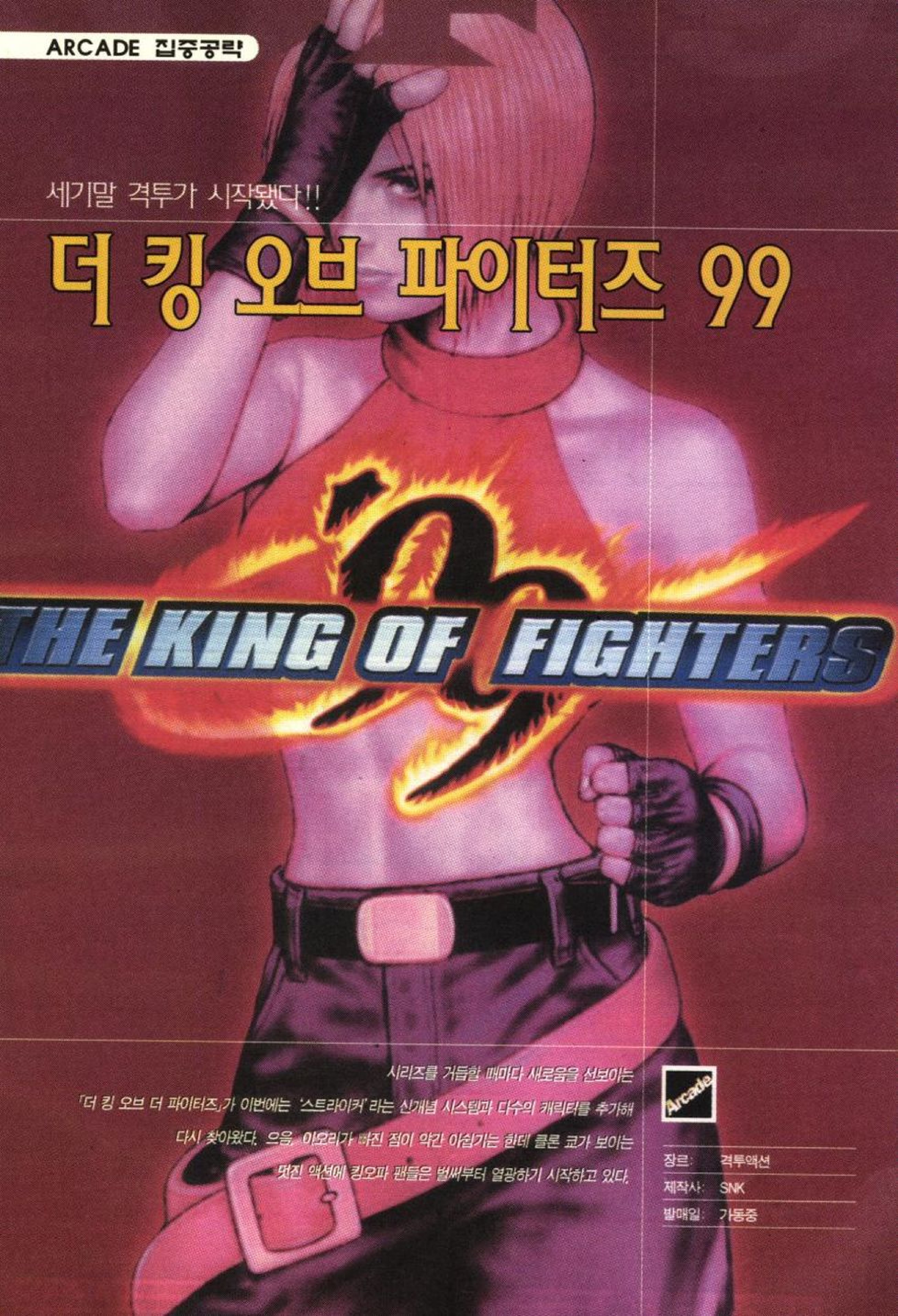
게임파워 99년 9월호 별책부록



Contents

세기말 격투가 시작됐다!!

더 킹 오브 파이터즈 99



시리즈를 거듭할 때마다 새로움을 선보이는 「더 킹 오브 더 파이터즈」가 이번에는 '스트라이커' 라는 신개념 시스템과 다수의 캐릭터를 추가해 다시 찾아왔다. 으음, 이오리가 빠진 점이 약간 아쉽기는 한데 클론 쿄가 보이는 멋진 액션에 킹오파 팬들은 벌써부터 열광하기 시작하고 있다.

Arcade

장르: 격투액션
제작사: SNK
발매일: 가동중

기본 조작



■ 레버 조작
↑ - 수직 점프
↗ - 전방 점프
→ - 전진
↘ - 앉기
↓ - 앉기
↙ - 앉기(하단 가드)
← - 후퇴(상단 가드)
↖ - 후방 점프

■ 버튼 조작
A - 약 펀치
B - 약 킥
C - 강펀치
D - 강 킥

■ 특수 조작

대시	→→
백 스텝	←←
소 점프	↖ or ↑ or ↗ (짧게 입력)
대 점프	↖ or ↑ or ↗ (길게 입력)
잔상 점프	대시 중 ↗ or ↙ or ↓ or ↘ 후 ↖ or ↗
가드 캔슬 긴급 회피 전방	가드 중 → + AB 동시 입력(파워 게이지 소비)
가드 캔슬 긴급 회피 후방	가드 중 ← + AB 동시 입력(파워 게이지 소비)
날리기 공격	CD 동시 입력
가드 캔슬 날리기 공격	가드 중 CD 동시 입력(파워 게이지 소비)
가드 크러쉬	상대의 가드에 대해 일정시간 동안 연속공격을 가한다
낙법	다운 직전 AB동시 입력
던지기 회피	통상 던지기에 잡혔을 경우 ← or → + 버튼
도발	스타트 버튼

신 시스템

스트라이커 시스템 – BC 동시 입력

캐릭터 선택화면에서 4번째로 고르는 캐릭터가 스트라이커가 되며 그 활용도는 캐릭터마다 다르다. 사용할 때 호출 신호를 하며 신호 동작 중에는 약간의 무적시간이 있다. 스트라이크 봄을 소비하며 플레이어의 캐릭터가 바뀔 때마다 1개씩 증가한다. 캐릭터별 활용도는 다음과 같다.


▲던집니다 준비합시다


▲던지면


▲추가타를 날리자

K' 슬라이딩으로 공격 후 상대를 띄운다.

맥시마 상대방을 잡을 수 있지만 가드가 가능하다.

죠 폭열권으로 공격 후 상대가 히트하면 피니쉬로 띄운다. 추가타가 가능하나 공격하는 거리가 짧아 활용도가 떨어진다.

유리 플레이어가 사용하는 캐릭터의 기를 채워주고 상대가 접근하면 공격한다. 상대를 띄우고 추가타가 가능하다.

료 공중으로 출연 후 공중 호황권으로 공격한다.

쿄 1, 쿄 2 플레이어가 사용하는 캐릭터의 기를 채워주고 상대가 접근하면 공격한다. 상대를 띄우고 추가타가 가능하다.

랄프 급강하 폭탄펀치로 공격 후 게릭티카 팬텀으로 공격한다. 가드가 가능하고 띄운 상대에게 추가타를 먹일 수 있다.

휨 채찍을 마구 휘두른다. 리치가 긴 것이 장점이다.

베니 마루 상대방을 베니마루 코레더로 잡는다. 가드가 가능하고 도중에 공격할 수 있다.

앤디 참영권으로 상대를 띄우고 추가타를 먹인다.

마이 플레이어가 사용하는 캐릭터의 기를 채워주고 상대가 접근하면 소야천조로 상대를 띄운다.

로버트 용호난무로 공격하나 상대방이 가드하면 공격하지 않고 성공해도 데미지가 적다. 공격 도중이나 피니쉬로 띄운 후 추가타가 가능하다.

타쿠마 가면을 쓰고 출연해서 패왕지고권으로 빠르게 공격한다. 공격판정이 화면 끝까지 있다는 점이 장점이나 추가타는 들어가지 않는 것이 단점이다.

레오나 상대에게 대시 후 초필살기의 피니쉬를 먹인다.

아테나 상당한 고성능의 스트라이커. 플레이어가 사용하는 캐릭터의 에너지를 약간 채워주며 몸 주위에 공격 판정도 있어 상대가 닿으면 날려 버린다.

켄수 출연 후 고기만두를 먹는다. 플레이어가 사용하는 캐릭터의 에너지와 기를 약간씩 채워준다.

친겐사이 도발 후 상대가 접근하면 필살기로 공격한다.

킹 슬라이딩으로 공격한 후 상대를 띄우고 추가타가 가능하다.

마리 슬라이딩으로 공격한 후 M.스파이더로 상대를 띄우고 추가타를 먹인다.

카스미 도발로 상대의 기를 없애고 상대가 접근하면 잡아서 던진다. 추가타가 가능하다.

샹페이 도발로 상대의 기를 없앤다.

전훈 공사진으로 공격한다.

김갑환 공중으로 출연 후 비상각으로 공격한다.

장거한 철구 대압살로 출연하며 공격한다. 중단에 판정이 상당히 좋다.

최번개 도발로 상대의 기를 없애고 상대가 접근하면 공격한다.

바오 커다란 사이코볼(?)로 공격한다. 판정이 큰 것이 장점이다.

클라크 점프 중 날리기 공격으로 공격 후 상대를 잡아 위쪽으로 던진다. 가드가 가능하고 추가타가 가능하다.

긴급 회피 이동 ← or → + AB 동시 입력

전방 회피를 할 때는 이동 중 버튼입력으로 공격이 가능하며, 후방 회피를 할 때에는 뒤로 빠르게 이동 후 앞으로 전진하나 필살기로 캔슬할 수 있다.

다운 공격

일부 캐릭터들만이 소유하고 있는 특수기로 다운되어 있는 상대를 공격할 수 있다.

파워 게이지

상대를 공격하거나 반대로 공격을 당했거나 또는 가드했을 때 게이지가 모이며 최대 3개까지 모을 수 있다.

게이지 1개를 사용하는 동작

- 초필살기(체력 게이지가 붉은 색으로 점멸될 때는 잠재능력으로 공격한다)
- 가드 캔슬 긴급 회피
- 가드 캔슬 날리기 공격

게이지 3개를 사용하는 동작

2종류의 모드가 있으며 일정시간동안 효과를 볼 수 있다. 이 2가지의 모드를 사용할 때에는 가드 캔슬 긴급 회피와 가드 캔슬 날리기 공격이 되지 않고 파워 게이지가 모이지 않는다.

캐릭터순서 선택

- A, B, C, D 조작으로 순서를 선택할 수 있다.
- 스타트를 누른 채로 선택하면 상대방에게 순서를 보여줄 수도 있다.



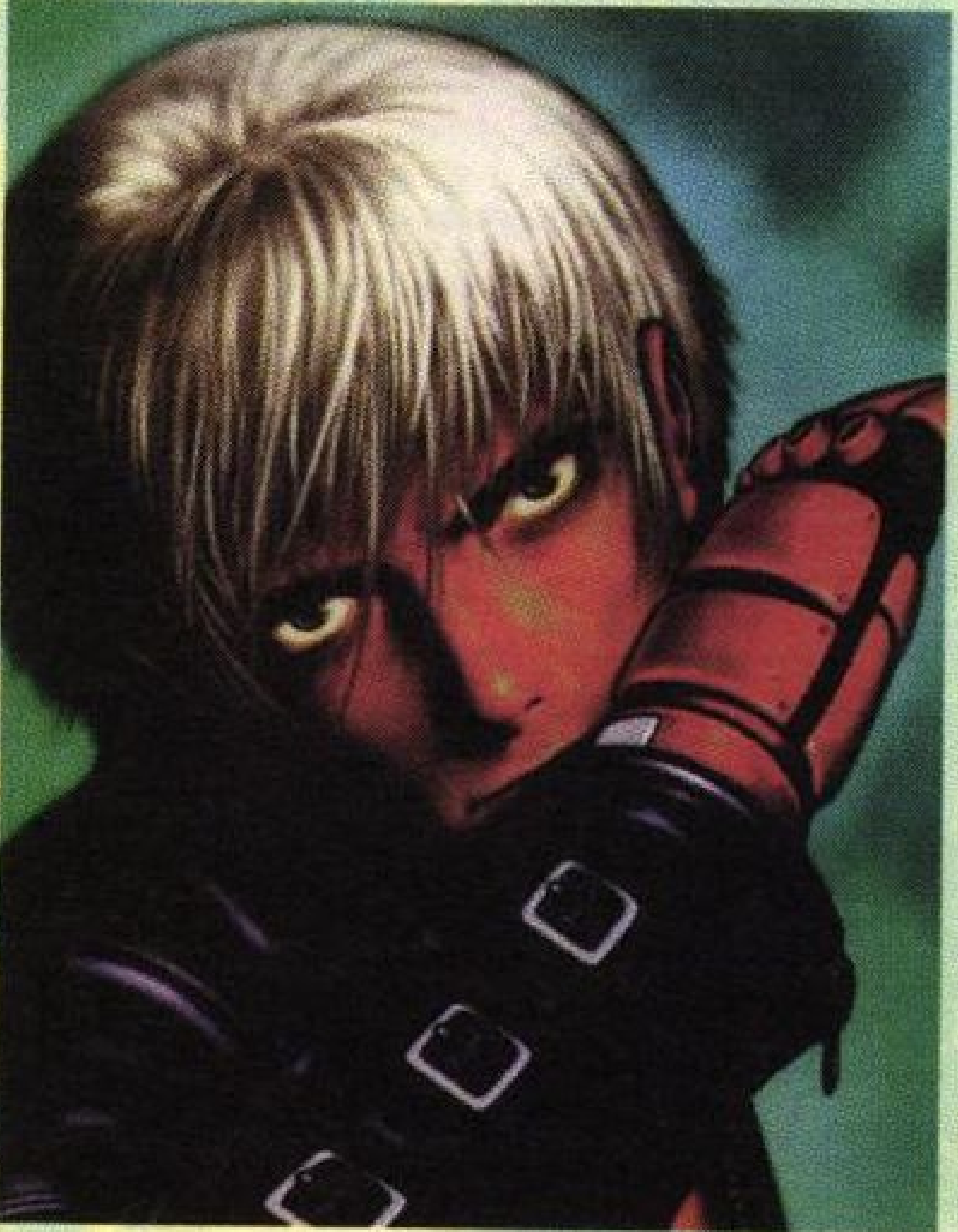
▲A, B, C, D를 차례대로 선택했을 경우

카운터 모드 - ABC 동시 입력

- 초필살기 무한 사용(발동속도가 느려진다)
- 회피 공격 중 캔슬 가능
- 필살기에서 초필살기로 캔슬 가능

아머 모드 - BCD 동시 입력

- 필살기를 가드해도 가드 데미지를 입지 않는다.
- 상대의 공격을 가드하지 않아도 무시하고 공격이 가능하다.



캐릭터 공략

※이번 호에는 각 캐릭터들의 기본기에 대해서만 언급한다.



K'

스탠드 자세에서 약펀치는 발동이 빠르고 비교적 리치가 긴 편이라 견제용으로 사용하면 좋다. 단, 상대 체구가 작아서 앉아 있을 경우 맞지 않을 때에는 약킥을 사용해 견제할 수 있다. 서서 강킥은 대공 역할도 할뿐만 아니라 기술 자체가 위에서 아래로 내려찍는 것이어서 상대가 앉아 있다 해도 공격할 수 있다. 또한 리치에 비해 발동속도가 빠른 편이라 견제용으로 가장 효율적이라고 할 수 있다(물론 때에 따라 다른 방법으로 견제해야 할 필요도 있다). 원거리에서의 강펀치 공격은 발동은 빠르나 그 후 허점이 많이 노출되어 가급적이면 피하는 것이 좋고, 앉은 상태에서 강펀치는 어퍼공격을 하는데 발동속도가 느려서 대공용으로 사용하기 힘들다. 하단 강킥은 '발동속도는 약간 느리다' 라는 느낌이 들지만 리치가 긴 것을 이용해 가끔씩 써주면 좋다. 날리기 공격은 발동속도는 상당히 느리지만 발을 수직으로 높이 쳐 올리기 때문에 타점이 상당히 높다. 점프 공격 또한 상당히 유용한데, 우선 점프 강킥은 위에서부터 아래로 찍어 내리는 형식으로 되어 있어 (마치 이오리의 점프 강킥처럼) 공중전에서 상당한 우위를 차지하며 체구가 작은 캐릭터들이 앉아서 가드를 하더라도 거의 다 히트시킬 수 있다. 점프 강펀치는 공격판정이 거의 밑부분에 위치해서 공중전용으로는 쓸모가 거의 없어 백어택을 노리거나, 콤보를 넣을 때 사용하면 적합하다. 점프 약펀치 역시 공격판정이 아랫부분에 있어서 지상에서 앉아서 반격을 노리는 상대에게 공격을 할 수 있으며(강펀치 보다 수월한 능력을 발휘한다) 백어택의 가능성도 약간 소지하고 있다. 점프 약킥은 제자리 점프시 리치가 늘어나고(하단 쪽으로 공격판정을 가지고 있다) 전방 점프나 후방 점프시 공격판정이 상단 쪽으로 되어 있어 공중전에서 그 진가를 발휘할 수 있다(발동속도 역시 빨라서 유용하다).



▲어퍼!



▲빠르지는 않지만 리치가 상당히 길다



▲위에서



▲아래로



▲로우킥이긴 하지만 하단은 아니다



▲보이는 것처럼 대공기도 가능하다

베니마루



베니마루는 전작과 기본기가 동일하다. 서서 강킥은 나오는 속도가 약간 빨라졌으며, 점프 강킥은 판정이 좋아져 전작과 마찬가지로 역가드를 노릴 수 있다. 상대방이 낮은 공격을 대공기로 노린다면 점프 중 강킥을 타점을 낮게 공격하거나 날리기 공격을 하는 게 좋다. 서서 약킥은 견제로 상당히 좋고 강펀치는 상대의 점프를 커트하거나 달려오는 상대를 공격할 때 사용하자(약간 남발해도 거의 무방하다). 대공기가 없어져 상대의 공격에 약간 밀리는 감이 있으나 제자리 대점프 강킥이 공격이 나오는 속도가 빨라 이것으로 대공기가 없는 점을 커버하자(특히 번개같이 넘어 다니는 캐릭터들에게 넘어가기 전에 점프 공격을 끊어버리자). 앉아 약킥은 자세도 낮고 뇌광권으로 연계할 수 있으므로 자주 노려볼 만하다. 앉아 강킥은 공격판정이 나오는 속도가 빠른 편이므로 대부분 서서 가드를 하는 상대라면 그 허점을 노려서 사용하자. 서서 강킥과 강펀치, 약킥 견제, 점프 강킥을 주력으로 사용하는 것을 추천한다.



▲판정이 좋아진 점프 중 강펀치



▶아래쪽을 공격할 때는 날리기 공격으로



▲여전한 약킥 견제



▲대공기로 사용할까?



▲대공기로 사용하자

유리



전작과 비교해 볼 때 기본기의 변화는 거의 없다. 원거리 약펀치는 모션이 바뀌었지만 전작과 거의 차이점은 없다. 체구가 작은 캐릭터는 앉아서 가드시 히트되지 않으므로 주의해서 사용해야 한다. 원거리 강펀치는 펀치를 곧바로 뻗어서 공격하는데, 리치가 길고 판정이 좋아서 견제용으로 추천한다. 원거리 강킥은 공격 타점이 윗부분에 위치하고 있어 상대방의 소점프를 커트할 수 있고, 리치도 길고 판정이 좋아 견제용으로 애용되는 기술이다. 제자리 대점프 강펀치는 대공용으로 사용되고, 점프 강킥은 전작과 마찬가지로 판정과 파워가 강력해서 아주 좋을 뿐만 아니라 역가드 공격이 가능해서 다양한 공격 패턴을 만들 수 있다. 점프 약킥은 타점이 아랫부분에 있어서 체구가 작은 캐릭터에게 사용하면 좋다. 점프 날리기 공격은 발동속도가 빠른 것이 특징인데 대공용으로 사용하는 것이 가장 적합하다. 앉아 강펀치는 어퍼인만큼 대공기로 사용할 수 있고 캔슬도 가능해서 연속기로 사용하기 좋다. 반격을 노리는 상대에게 꼭 필요한 기술이다. 점프 강펀치는 「98」 때와 마찬가지로. 발동속도가 빠르고 파워도 막강하다. 점프 CD 역시 엄청난 리치와 파워를 가지고 있어 장거한의 강력함에 큰 영향을 미치는 기술이다. 점프 약펀치와 약킥은 발동속도가 빠르고 판정도 쓸만해서 공중전용으로 사용하는 것이 바람직하다.



▲리치도 길고 판정도 좋고…. 대공으로도 좋고…

맥시마



밸런스가 잘 안 맞는 캐릭터 같다. 서서 약펀치는 그나마 가장 빠른 공격이지만 리치가 짧아 견제기로 사용하기에는 부적합하다. 근접시에는 팔꿈치로 공격하는데 캔슬이 가능하므로 연속기를 노릴 때 사용하자. 약킥은 리치도 길지 않고 속도도 상당히 느리다. 근접시 약킥은 하단이길 기대했으나 하단도 아니고 속도마저 절망이다. 원거리 서서 강펀치는 라이트 스트레이트로 속도는 느리지만 리치가 있어 상대방의 점프나 공격을 끊을 때 사용하자.



▲나오는 속도는 느리나 일단 나오면 판정은 죽여준다

근접 강펀치는 2격짜리로 1, 2격 모두 캔슬이 가능하다. 문제의 강킥. 도대체 이 기본기의 용도는 과연 무엇인지? 리치도 무지하게 짧고 속도도 무지하게 느린 것이 파워가 장거한이냐? 그것도 아니다. 그냥 도발기라고 말해 주고 싶다. 근접 강킥은 무릎으로 공격하는데 캔슬이 가능하다. 점프 강펀치는 어느 쪽으로 어떻게 뛰든 모두 위쪽을 공격한다. 그러므로 체구가 작은 캐릭터(ex: 최번개, 바오 등)가 앉아 있으면 절대 맞을 기미가 보이지 않는다. 전방 대점프와 후방 대점프를 제외한 점프 강킥도 마찬가지로 위쪽을 공격한다. 대공성은 좋을지 모르나 점프 강펀치와 마찬가지로 체구가 작은 캐릭터는 앉아 있으면 맞지 않는다. 점프 약킥은 지속시간이 상당히 길어서 견제 정도로 사용해도 무방하다. 점프 약펀치는 공격의 지속시간이 약킥보다는 짧지만 판정이 좋다.



▶가드 포인트가 있는 견제기



▲너무 느려서 쓸모가 없는 특수 기본기



▲생각보다 리치가 길다



◀대공기로 사용하자



▲좋은 판정

신고



신고는 전작과 거의 기본기의 변화가 없다. 서서 약펀치는 빠르지만 리치가 짧아 쓸모가 없고, 원거리 약킥은 발동이 빠르고 리치가 길어서 발동 후 약간의 빈틈이 존재하지만 견제용으로는 제법 쓸만한 기본기이다. 앉아 강펀치는 대공용으로 좋고 캔슬이 가능해서 연속기를 넣을 때 좋다. 앉아 강킥은 자세가 낮아서 상대방 판정이 상단인 점프공격이나 지상 견제 기본기를 노려서 사용할 수 있다. →약킥, 이 특수 기본기의 경우 전작에서는 기본기를 캔슬해도 연계가 되지 않았지만 「99」에서는 연계가 되므로 유효 적절하게 사용하면 상당히 좋은 효과를 볼 수 있다. 원거리 강킥은 발동속도가 빠른 편인 데다가 판정이 위에 있고 파워도 강해서 견제용 및 상대방 점프를 예상해 대공기로 사용할 수 있다. 점프 중 약킥은 타점이 낮아 체구가 작은 상대를 공격할 때 사용하자. 점프 강킥은 발동이 빠르고 판정이 좋아서 비교적 공중전에 강하다. 점프 날리기 공격은 전작과 바뀐 게 없고 기술의 판정이 좋으므로 자주 사용하자. 점프 공격 후 연속기를 넣으려면

테리



전작에 비해 약간의 기본기 변화가 보인다. 점프 강킥과 스탠드 자세에서 약킥의 모션 및 →약펀치 특수기가 바뀌었다. 스탠드 자세에서 약펀치는 전작과 바뀐 점이 거의 없는데 발동속도가 빠르고 판정도 쓸만하지만 타점이 약간 윗부분에 위치해 상대방의 소점프 공격을 끊거나 단순한 견제용으로 사용할 수밖에 없다. 스탠드 자세에서 약킥은 여전히 견제나 상대의 공격을 끊을 때 좋다. 발동속도가 전작보다는 느려졌다는 느낌이 들지만 다른 캐릭터들도 기본기에 변화가 많아서 테리가 유독히 약해졌다는 인상이 들지는 않는다. 스탠드 자세에서 강펀치는 일렬로 곧게 펀치를 뻗는데 생각보다 리치가 짧다. 그 대신 파워가 강하고 판정도 여전히 좋다. 근접 강킥은 발동속도가 빠르고 타점도 윗부분, 아랫부분 골고루 위치하고 있어 공중에 위치한 적도 공격하기 쉬우며 판정도 좋아서 콤보를 구사할 때 편리하다. 앉아 강펀치 역시 전작과 비슷하게 발동이 빠른 편이고 파워도 강력하며 가드 포인트를 많이 빼앗는 것이 특징이다. 점프 강킥은 포즈가 전작에서는 발을 곧게 뻗는 수평자세였는데 비해 지금은 비스듬히 아래로 다리를 뻗어서 공격한다. 따라서 대공성은 떨어지지만 더 아래쪽을 공격하기 때문에 체구가 작은 상대를 공격할 때 좋다(특히 체구가 작은 상대방에게는 역가드 공격을 노리기 수월하다). 전작보다 발동속도가 엄청나게 떨어져 중단으로 사용할 수 없어졌고, 판정 역시 전작에 비해 약해진 것 같다. 점프 중 날리기 공격은 타쿠마의 그것과 비슷한 포즈로, 판정이 좋아서 상당히 쓸만하다. 점프 중 약킥은 타점이 위에 있어서 대공용으로 좋고 발동도 빠르니 이점을 이용해서 적극 사용하자.



▲모션이 변한 강킥



▲폼이나 끝내주네



▲짜증이 나려고 하는데



▲리치는 짧지만 판정은 좋다



▲완벽한 대공용이다

강펀치가 가장 좋다. 원거리 강펀치는 나오는 속도가 느리고 판정도 별로 좋지 않아 활용도가 떨어진다.



◀여전히 쓸모없는 강펀치



▲예상해서 대공기로



▲쓸만한 판정의 강킥



◀생각보다 판정이 좋다

앤디



전작과 기본기의 차이가 거의 없는 앤디. 스탠드 자세에서 약펀치는 발동이 빠른 편에 속하며 타점이 윗부분에 있어 작은 체구의 캐릭터들은 히트하지 못한다. 약킥은 리치가 좀 짧지만 약펀치와 더불어 견제용으로 사용할 수 있다. 원거리 강펀치는 판정이 상당히 좋아서 거의 대부분의 기본기는 뚫어버리고 공격할 수 있으며 리치도 꽤 긴 편이라 견제기 중 가장 쓸만한 견제기라고 할 수 있다. 원거리 강킥은 여전히 느리고 판정은 나쁘지 않으나 리치가 짧은 것이 단점이다. 날리기 공격이 「98」에서와는 달리 기합을 넣으면서 헤딩으로 공격하는 모션으로 달라졌다. ↘A는 2격 짜리이기는 하나 1격째에만 캔슬이 가능하다. 점프 강킥은 발동속도는 빠른 편은 아니지만 판정이 상당히 좋고 리치도 쓸만 하며 공중전 및 지상전에서도 압도적인 판정으로 밀어부친다. 점프 약킥은 발동속도가 빠르고 타점이 위쪽에 있어 대공기로 사용하는 것을 추천한다. 점프 약펀치는 발동속도는 빠르지만 리치가 짧고 타점도 좋지 않아 대공용으로 사용할 바에는 점프 약킥을 사용하는 것이 낫고, 지상 공격용으로 사용할 바에는 점프 강킥을 사용하는 것이 훨씬 좋다. 한마디로 말하자면 「98」때와 달라진 게 없다. 점프 강펀치는 발동속도가 빠르고 판정이 위쪽이라서 대공 공격용으로 사용하면 좋다.



▲헤딩으로 날려버린다



▲여전히 좋은 판정의 강킥



▲판정 좋고, 리치도 긴 강펀치



◀약킥은 견제로 사용하자



▲모션이 변한 날리기 공격

마이



마이의 원거리 약펀치는 빠르고 리치가 길어 견제로 상당히 좋다. 원거리 약킥은 리치가 상당히 길기는 하나 판정이 위쪽이라서 체구가 작은 캐릭터들은 앉아 있으면 맞지 않고 공격하는 속도가 약간 느리므로 이점을 주의해야 한다. 원거리 강펀치는 전과 마찬가지로 대공기로 사용할 수 있으며 판정도 좋아 견제기로 사용하는 게 좋다. 근접 강펀치는 위쪽으로 공격하기 때문에 점프하는 상대를 커트하기 좋다. 원거리 강킥은 한 걸음 앞으로 이동하면서 공격하는데 리치가 짧아 활용도가 떨어진다. 제자리 대점프 강펀치는 부채로 위쪽을 공격하는 것으로 하이 점프를 하는 상대에게 대공기로 사용하는 것을 권한다. 전방 점프나 후방 점프 중 강펀치는 판정이 아래쪽은 아니지만 대공 판정이 상당히 좋아 공중에서 상대와 부딪쳤다면 바로 강펀치를 사용하자. 제자리 대점프 중 강킥은 강펀치와 마찬가지로 위쪽을 공격하나 강펀치보다 리치가 긴 반면 판정이 좋지 않다. 전방 점프 강킥은 약간 아래쪽을 공격하면서 리치도 길어 상당히 고성능이다. 앉아 강펀치는 상당히 빠르고 판정도 좋고 캔슬이 가능하므로 모든 연속기의 시작점이 될

조



조의 경우에는 상당히 많은 변화가 있다. 근접 강킥의 경우 모션이 무릎으로 올려 차는 모션으로 바뀌었고, 캔슬이 가능해 연속기를 노릴 때 사용하면 좋다. 전작에서 공격판정이 나오는 속도가 상당히 빨랐던 근접 강펀치가 상당히 느리게 바뀌어(전작에 비해서) 조 유저들에게는 상당히 큰 타격이 있을 것이다. 캔슬이 가능하기는 하나 예전의 패턴으로 공격하기는 어려워졌다. 앉아 강킥이 →B로 캔슬이 가능하고, →B는 헛캔슬도 가능하게 됐다. 전작에서 조의 주력이라고 할 수 있었던 점프 중 강킥은 모션이 바뀌면서 중단도 되지 않고 판정도 상당히 안 좋아져 활용도가 많이 떨어졌다. 대신 점프 중 강펀치가 아래쪽을 공격하는데 공격 판정이 나오는 속도가 느려 중단을 노리기에는 무리가 있고 판정도 그리 좋지 않다. 점프 중 날리기 공격은 변경된 조의 기본기 중 유일하게 좋아진 기술이다. 공격 판정이 나오는 속도가 상당히 빠르고 판정도 좋아 상대의 점프를 예상해 대공기로 사용할 수 있다. 원거리 약펀치가 캔슬이 불가능하게 되어 초필살기의 연계기 사용이 어렵게 되었다. 「99」의 조는 기본기가 많이 약화되어 기본기의 공격보다는 필살기 조합으로 상대를 공격해야 할 것으로 보인다.



▲리치가 길다



▲견제로 사용하기에는 느리고 대공기로 사용하기에는 무리가 있다



▲예전의 중단 강킥은 어디로 갔는가



▲발동이 빠른 날리기 공격



▲상당히 아래쪽을 공격하는 강펀치

것이다. 날리기 공격은 뒤로 이동하면서 공격하나 공격 속도가 상당히 느려 활용도가 낮은 것 같다.



◀리치가 길어서 견제로 좋다

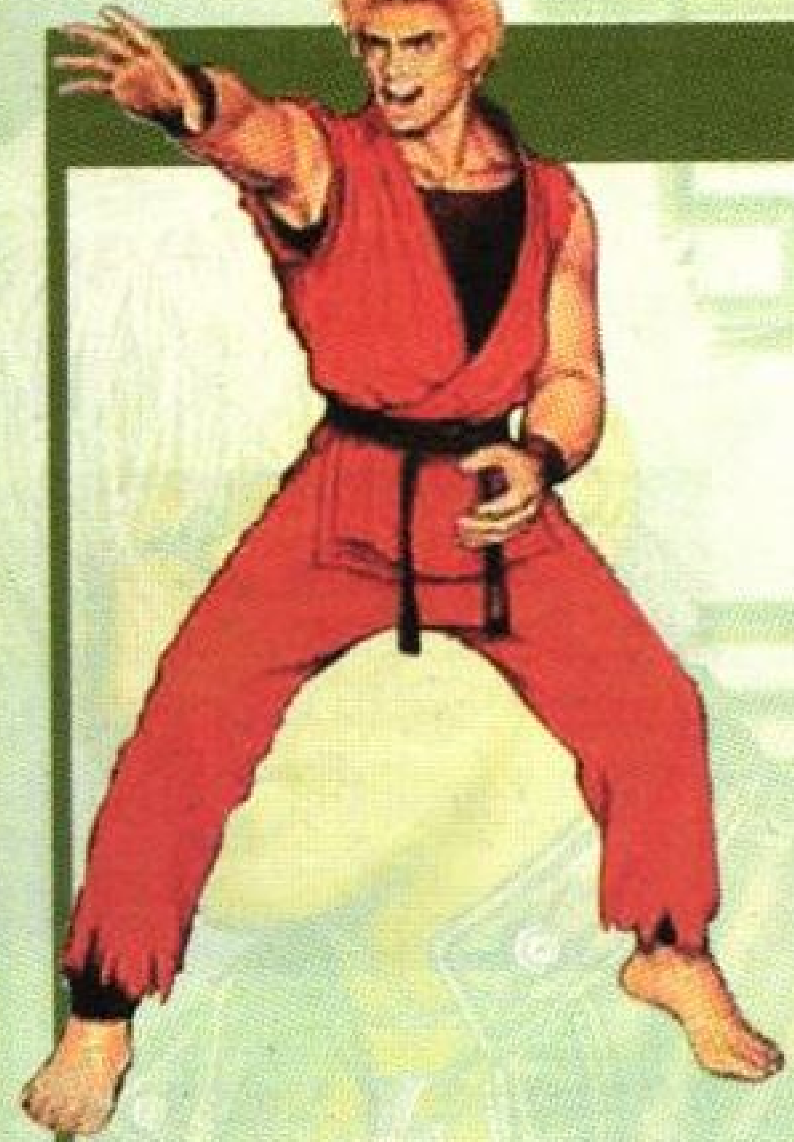


▲이 부채가 한지야, 한지. 단돈 1000원



▲WOW! 멋진 킥

료



전작까지 주력이라고 할 수 있었던 서서 약킥이 변화되었다. 리치도 짧아지고 공격하는 속도도 상당히 느려져 전법에 변화가 필요하다. 서서 강펀치의 모션이 변화했는데 판정도 더 좋아지고 리치도 약간 길어졌다. 앉아 강펀치는 대공기, 연속기용으로 좋으며 상대와 근접해 있을 경우 상대의 공격을 무시하고 공격할 정도로 빠르고 판정이 좋다. 소점프 D는 상대의 점프를 예상해서 대공기로 사용하기 좋으나 상대방이 지상에 있다면 공격이 거의 불가능하니 주의하자. 제자리 대점프 강펀치는 소점프 강킥과 마찬가지로 상대의 점프를 예상해서 대공기로 사용하자. 지상에서 날리기 공격은 공격 판정이 나오는 속도도 빠르고 판정도 좋은데다 캔슬이 가능하므로 상당한 고성능이다. 상대의 견제를 노려서 사용하자.



▲역시 모션이 바뀐 소점프 강킥



▲모션이 바뀐 약킥



▲모션이 변한 강펀치

로버트



우선 강펀치의 변화가 눈에 띈다. 그 좋던 원거리 강펀치는 어디로 가고 이상한 자세로 공격을 하는데 속도도 느려 완전 도발용이라고 할 수 있다. 그동안 연속기의 시작으로 사용했던 근접 강펀치조차 모션이 변화하면서 발동속도가 상당히 느려졌다. 강펀치의 변경과 필살기의 변경으로 로버트는 완전 다른 캐릭터가 된 느낌이다. 서서 강킥은 거의 변경점이 없어 전작과 동일한 용도로 사용하면 된다. 단, 판정이 좋고 리치도 길다고 해서 남발하면 바로 죽음이니 신중하게 사용하자. 점프 중 강킥의 판정 또한 건재하다. 상대의 공격을 무시하고 공격할 정도로 판정이 좋아 상대의 점프를 예상하고 점프 강킥으로 공격할 수 있다. 점프 강킥은 상당히 아래쪽을 공격하는 반면 강펀치는 위쪽을 공격한다. 점프 중 상대와 근접해 있다면 강펀치를 사용하는 게 좋다. 점프 중 날리기 공격은 필살기 후 추가타나 대공기로 사용하자. →A는 앞으로 이동하며 공격하는 중단 공격으로, 판정이 중단임에도 불구하고 공격이 나오는 속도가 상당히 빠르고 리치가 길어 성능적으로 우수하나 남발하면 상대가 그것을 노려서 공격할 수 있으므로 신중히 사용하자. 필살기의 커맨드가 모두 모으는 방식으로 바뀌어서 모든 특수기가 뒤로 한 채로도 사용할 수 있다. 이 점을 이용해 연속기를 사용해야 하는데 사용하기가 상당히 어렵다.



▲강펀치, 이거나 먹어라



▲너무 느려진 근접 강펀치



타쿠마

타쿠마는 전작과 달라진 것이 거의 없다. 달라진 게 있다면 기본기 ☞ 특수기 ☞ 초필살기의 연계가 되지 않는다는 점. 하단 약킥, 하단 약펀치는 역시 특수기본기로 이어진다. →B는 역시 중단으로 발동도 그다지 느리지 않으므로 잘 사용하면 큰 소득을 얻을 수 있을 것이다. 원거리 약펀치는 판정도 그리 좋지 않고 리치도 길지 않아 견제기로도 사용도가 적어 쓸만한데가 없다. 원거리 약킥은 발동이 빠르고 판정이 위쪽에 있어 근접시 상대방의 점프를 끊을 수 있다. 앉아 강킥은 공격판정이 나오는 속도는 빠르나 공격 후 딜레이가 큰 편이라 항상 캔슬을 하도록 하자. 앉아 강펀치는 대공기로 사용할 수 있고 캔슬이 가능하므로 연속기로 사용할 수 있다. 새로운 특수 기본기인 ↘ 약킥은 이번에 새롭게 도입된 다운공격으로 기본기 캔슬도 되고 다운된 상대를 공격할 때 사용할 수 있다. 물론 낙법하면 다운 공격이 맞지 않는다. 타쿠마의 점프 강킥은 역가드 공격이 잘 되므로 신중히 사용하자. 이 공격이 성공하면 타쿠마의 연속기를 넣을 수 있다.

점프 강펀치는 발동이 빨라서 후방점프 후 바로 사용하면서 뒤로 빠지는 식으로 회피하면 좋다. 타쿠마의 점프 중 날리기 공격은 전작과 마찬가지로 공격 판정이 위에 있어서 공중전에서 유리하다. 점프 약킥은 타점이 낮아서 체구가 작은 상대에게 사용하는 것이 좋다.



▲으라!



▲상대의 점프를 끊어주자



▲좀 아픈 정권찌르기



▲여전한 판정!



친

「99」에 와서 전체적으로 기본기의 판정이 좋아진 것 같은 친은 스피드에서는 느리지만 작은 체구로 그 점을 커버할 수 있다. 근접 강킥이 캔슬이 안되므로 활용도가 떨어졌다. 점프 중 강펀치는 리치는 짧지만 여전히 2격짜리이고 중단이 가능하므로 상당히 고성능이다. 점프 중 상대가 약간 멀리 떨어져 있다면 강킥으로, 가까이에 있다면 강펀치로 사용하자. 원거리 강펀치는 리치가 그리 길지 않지만 캔슬이 가능하고 의외로 판정이 좋으므로 자주 사용하자. 앉아 강펀치는 대공기로 좋으며 낮게 캔슬해도 캔슬이 가능하다. 앉아 강킥이나 약킥은 자세가 상당히 낮아서 점프해 오는 상대가 웬만큼 낮게 공격하지 않는다면 이 점을 노려서 연속기를 넣어주자. 약펀치는 거의 활용도가 없으므로 가끔씩 견제로 사용하자. →A는 중단인데다 파워도 강하지만 공격 후 딜레이가 상당히 길다. 상대가 공격을 당했다고 해도 반격이 가능하므로 기본기에서 캔슬 후 필살기로 캔슬하거나 마지막에 중단으로 공격할 때 사용하자.



▲대공기로 좋은 날리기 공격

쿄1



쿄의 클론인 일명 복제 쿄 1이다. 기본기가 대폭적으로 이상해졌는데, 쿄의 기본기들을 약간씩 나누어서 쿄 1과 쿄 2가 가지고 있다. 스탠드 자세에서 약펀치는 전작 쿄의 근접 약펀치로 바뀌었는데 근접해서 약펀치를 입력해도 모션은 같다(고로 활용도가 줄어들었다). 원거리 약킥의 포즈가 곧바로 뻗어서 차지 않고 무릎으로 치기 때문에 리치가 짧아졌다(단, 좋아진 것은 리치가 짧은 대신 딜레이 줄어들어서 연타에 도움이 되는 정도). 게다가 앉은 상태에서 강펀치는 예전 쿄의 하단 반격기 포즈로 바뀌었는데 대공용으로 사용하기에는 전작의 어퍼보다 성능이 떨어졌다. 점프 강킥의 포즈가 예전의 전·후방 점프 강킥과는 포즈가 같으나 제자리 점프 강킥의 포즈에도 변화가 없다. 즉 점프 강킥의 종류가 한가지로 줄어들었다. 점프 강펀치는 발동속도가 빠르고 판정도 그럭저럭 쓸만하다. 게다가 「98」때와 성능도 비슷해서 공중에서 시작되는 콤보를 구사하는데 그리 큰 지장은 없을 것이다. 예전에 가지고 있던 점프 중 ↓강펀치의 특수 기본기는 사용할 수가 없다.



▲Uh? 계속 그럴래?



▲원거리인데 왜 이러나?



▲앉아 강펀치? 좀 너무한다

쿄2



쿄 1과는 또 다른 기본기를 가지고 있는 쿄 2. 쿄 1는 약공격의 기본기가 바뀌어 있는 반면 쿄 2는 강공격들의 기본기 모션이 대폭 변화되었다. 우선 근접 강펀치가 예전 쿄의 중단 반격기 포즈로 바뀌었는데, 근접 강펀치가 발동하면 약간의 가드 포인트가 있어 상대방의 기본기를 막아내고(밀어내고) 상대방을 공격한다. 이점을 충분히 활용해 상대의 기본기를 무시하고 공격할 수가 있으며 대공기로도 사용할 수 있다. 하단 강킥의 포즈도 예전의 쿄의 앉은 상태 ↘강킥의 특수기 포즈로 바뀌었는데, 1격째엔 넘어지지 않고 2격째의 공격을 히트시켜야 상대방을 다운시킬 수 있다. 1격째 캔슬이 가능하므로 연속기를 사용할 때도 좋다. 점프 중 강킥은 전작 쿄의 소점프, 전후방 점프 중 강킥의 모션인데, 전·후방으로 점프를 하던 제자리 대점프를 하던 무조건 그 모션을 유지한다. 게다가 점프 중 ↓강펀치 기술은 이 쿄 2가 가지고 있다.



▲가드 포인트가 있는 근접 강펀치



◀스트레칭을 요하는 근접 강킥



▲이 놈은 강킥이 쇼네



▲어느 방향으로 점프를 하던 이 모션으로



▲1격째 캔슬이 가능하다



레오나

앉아 약킥이 리치가 상당히 길고 속도도 빠르므로 견제나 상대의 공격을 끊을 때 자주 사용하자. 점프 강펀치나 제자리 점프 강킥는 중단으로 사용할 수 있고, 제자리 대점프 D는 캔슬이 가능하기는 하나 V슬래셔로 연계가 되지 않으므로 주의하자. 서서 약펀치나 약킥은 상대의 점프를 끊을 때 견제식으로 사용하자. 서서 강펀치는 리치도 길지 않고 속도도 빠른 게 아니므로 가끔 퍼포먼스를 발휘할 때 사용하자. 서서 강킥은 강펀치와 마찬가지로 활용도가 거의 없다. 그에 비해 앉아 강킥은 자세가 상당히 낮아지고 리치도 길어서 대공기나 상대의 견제를 노리거나 하단을 노릴 때 사용하자. 하지만 속도가 느린 편이라 상대가 노리고 점프해 올 경우 상당히 난처해지므로 남발은 금물이다. 점프 중 강킥은 리치가 길고 판정도 좋아 상대방의 점프를 예상한 대공기나 견제로 사용해도 무방하다. 점프 중 강펀치는 공격하는 속도가 상당히 빠르고 아래쪽을 공격하므로 중단이 가능하나 보기와는 달리 역가드 공격이 되지 않는다. 앉아 강펀치는 보기보다 대공기로 사용하기에는 무리가 있으나 캔슬이 가능하므로 연속기를 노릴 때 사용하자.



▲견제로 사용하자



▲다시 보니 상당히 멋진 모션이군



▲대부분 중단으로 사용하게 되는 강펀치

랄프



클라크과 마찬가지로 코스츔이 새로워진 랄프. 기본기에서도 많은 변화를 보이는데, 전작에 말이 많았던 스탠드 자세에서 강펀치와 앉은 상태에서 강펀치의 발동속도가 현저히 저하되었다는 것이 가장 큰 변화이고, 제자리 점프 약펀치의 지속속도가 엄청나게 줄어들었다는 점, 또 점프 날리기 공격의 포즈가 바뀌었다는 점이 전작과의 차이점이라고 할 수 있다. 스탠드 자세에서의 강펀치는 파워 역시 전작보다 현저히 감소되었지만 견제용으로 사용하는데 그리 큰 문제는 없다. 단, 타점이 약간 윗부분에 위치해 체구가 작은 캐릭터들은 앉아서 가드시 히트되지 않는다는 것을 잘 고려해서 신중히 사용해야 할 것이다. 스탠드 자세에서 강킥은 타점이 낮아서 체구가 작은 캐릭터들의 견제용으로 적당하다. 스탠드 자세에서 약킥은 발동이 빠르고 타점이 위에 있어서 상대방의 점프도 끊을 수 있고 판정도 좋다. 날리기 공격은 전작에 비해 발동속도가 엄청나게 빨라지고 딜레이도 줄어들어서 대전시 유용하게 사용될 것이다(리치도 길다). 하단 강킥 역시 전작과 비해 엄청나게 차이가 나는데 발동속도가 빨라지고 기술 발동 후 딜레이가 상당히 줄어들어 대전시 보다 낮은 견제가 가능해졌다(확인 방법은 앉아서 강킥 난타). 제자리 점프 약펀치 공격은 전작과는 달리 지속속도가 상당히 짧아졌는데 다행이 무지하게 좋은 판정의 변화는 없는 것 같다. 제자리 점프 강펀치 역시 약펀치의 그것과 마찬가지라고 생각하면 된다. 점프 날리기 공격은 포즈에서 약간 변화가 보이며 발동속도나 판정은 전작보다 훨씬 더 좋아진 느낌이다. 게다가 허점도 줄어들어서 공중전에서는 날리기 공격을 잘만 사용하면 랄프를 더욱 강력하게 만들어 줄 것이다.



▲판정도 나빠지고 느려진 강펀치

클라크



매년 바뀌지 않는 의상이 이번 작에서는 멋지게 바뀌었고 기본기에서도 변화를 보인다. 스탠드 자세에서 강펀치의 포즈가 전작에서는 몸을 회전하며 펀치를 곧게 뻗어 리치가 긴 대신 발동속도가 조금 느린 편이었는데, 이번 작에선 스트레이트로 곧게 뻗어 공격하는 형태로 바뀌었고 발동속도는 빨라졌으나 리치가 짧아졌다(견제용으로 사용하면 좋다). 점프 강킥의 포즈도 전작과 비슷하나 타점이 보다 높은 곳으로 바뀌었다. 스탠드 자세에서 약펀치는 전작과 비슷하게 의외로 좋은 판정을 가지고 있으나 붙어 있는 상대의 점프를 끊을 때나 사용하고 나머지는 그리 쓸만한 구석이 없다. 스탠드 자세에서 약킥은 발동속도는 빠르나 리치가 짧아 상대방의 기본기 난타를 끊을 때나 가끔씩 사용해 주는 것이 바람직하다. 스탠드 자세에서 강킥은 전작의 대표적인 견제기인데 전작보다 발동속도가 현저히 느려져 남발하면 피를 부를 수 있다. 그러나 아직까지 견제기로 사용하는데 그리 큰 지장은 없다. 날리기 공격은 전작과 거의 차이점이 없는데 발동속도가 느리고 리치도 짧아서 견제용으로 사용할 수도 없을뿐더러 콤보는 아예 꿈도 꾸기 힘들다. 점프 약펀치는 타점이 아래에 위치하고 있어서 앉아서 반격을 노리는 적에게 사용하면 좋다. 점프 약킥은 전작에 비해 타점이 약간 올라간 느낌인데 대전 중에 그리 신경 쓰이지는 않는다. 발동이 빠르므로 대공용으로 사용해도 지장이 없다. 점프 강킥은 발동속도가 빠르고 타점이 위에 있어 대공용으로 주로 사용하는데, 대전시 후방으로 점프하며 사용하면 회피에 상당히 효과적이다. 점프 날리기 공격은 전작보다 발동속도가 빨라지고 딜레이가 줄어들어 주로 사용하게 될 것이다.



▲어이구 멋지다



▲라이트 스트레이트

아테나



시리즈를 거듭할 때마다 매년 복장이 바뀌는 아테나. 이번 작 역시 시원한 차림새로 복장이 바뀌었다. 마땅히 견제로 사용할 만한 기본기는 없지만 아테나의 앉아 공격은 대부분 자세가 상당히 낮으므로 이 점을 잘 이용해서 대공기로 사용하자. 앉아 강킥은 리치가 짧으나 속도가 빠른 편이고 캔슬이 가능하다. 앉아 강펀치는 자세가 상당히 낮고 캔슬도 가능하므로 주력으로 사용할 수 있다. 원거리 강킥은 리치도 짧지 않고 속도도 느리지 않아 그런 대로 사용할 만 하다. 원거리 강펀치는 공격하는 속도는 빠르나 원거리 강킥보다 판정이 좋지 않다. 점프 공격은 강킥이나 날리기 공격이 좋으며 점프가 워낙 높고 느려 상대의 대공기에 약해질 것이다. 날리기 공격은 판정도 좋고 캔슬이 가능하므로 자주 사용하자. 점프 공격보다는 지상에서 상대의 움직임을 유도해서 공격하는 것이 좋다.



▲멋진 폼의 옆차기



◀기와 한번 깨볼까? 아테나의 손이 깨질까? 기와가 깨질까?

켄수



서서 약킥은 여전히 견제나 상대의 공격을 끊을 때 좋고 강킥은 상대의 점프를 끊을 때 좋다. 약킥으로 견제를 자주하고 앉아 강킥과 서서 강킥으로 상대의 움직임을 제압하자. 앉아 강킥은 리치도 길고 자세가 상당히 낮아지므로 대공기로 사용해도 무방한데다 캔슬도 가능하므로 켄수의 주력이 될 기본기이다. →A는 중단이고 기본기에서 캔슬해서 사용하면 필살기로 캔슬이 가능하므로 연속기로 사용하자. 점프 공격은 강킥이 리치가 길고 판정이 좋아서 점프 공격은 주로 강킥으로 하게 될 것이다. 점프 중 아래쪽을 공격하려면 날리기 공격이나 약펀치가 좋다. 켄수는 점프가 상당히 느리기 때문에 점프 공격보다는 대부분 지상전을 더 많이 하게 될 것이다. 원거리 강킥은 공격 판정이 나오는 속도도 빠르고 판정도 좋으나 낮은 공격(ex: 레오나 앉아 강킥)에 당할 수가 있으므로 주의하자. 근접 강킥은 판정이 나오는 속도가 빠르고 캔슬이 가능하므로 연속기를 넣을 때 적절하다. 원거리 강펀치가 2격의 공격이기는 하지만 리치가 짧아 활용도가 낮다. 앉아 강펀치는 캔슬이 가능하지만 근접 강킥이 사용하기 쉬우므로 그다지 사용하지 않는다.



▲견제로 상당이 좋다



▲상대의 점프를 끊어버리자

김갑환



전체적으로 김갑환은 기본기의 변경이 그리 많아 보이지는 않는다. 스탠드 자세에서 약킥의 포즈가 바뀌었는데 전작보다 리치가 더 길어져서 실용도가 높아졌다(참고로 전작에선 가벼운 견제용으로 약킥보단 약펀치를 사용했었다). 근접 약킥도 전작과는 달리 2히트 공격으로 바뀌어서 근접 약킥 공격 후 콤보를 구사할 때 커맨드 입력시간의 여유가 생겼다. 원거리 약펀치는 발동속도가 빠른 편은 아니지만 타점이 중간에 위치하고 리치도 긴 편인 데다가 판정도 쓸만해서 여전히 견제기로 쓰인다. 스탠드 자세에서 강킥은 타점이 윗부분에 위치해서 대공용으로도 자주 사용되었던 기술이다. 전작과 포즈는 같으나 전작보다 발동속도가 조금 빨라지고 기술 발동 후 딜레이가 눈에 띄게 줄어들어서 보다 나은 플레이를 할 수 있게 됐다. 근접 강킥은 내려찍기 2히트 공격을 상대에게 가격하는데 발동이 빨라서 실용도가 높아졌다. 앉은 상태에서 강킥의 포즈가 「98」에선 일직선 위로 올려 차서(게다가 발동속도도 느렸고 판정도 이상하리 만큼 나빴다) 실용도가 적었으나 이번 작에선 비스듬히 가로질러서 공격을 해 대공기로 사용해도 전혀 지장이 없을 정도다. 하단 강킥은 전작과 마찬가지로 발동은 빠른 편인데다가 리치가 길어서 견제용으로 크게 한 몫하는 기술이다. 날리기 공격은 발동속도가 보통이며 리치가 짧아서 그다지 권해주고 싶은 기술은 아니다. 점프 약펀치는 발동속도는 좀 느린 편이지만 타점이 낮아서 체구가 작은 캐릭터에게 유용하게 사용되고, 점프 약킥은 발동이 빠르고 타점이 위에 있어서 대공용으로 사용할 수 있다. 점프 강킥은 리치가 길어서 공중전에서 중요하게 사용된다.



▲모션이 바뀐 약킥

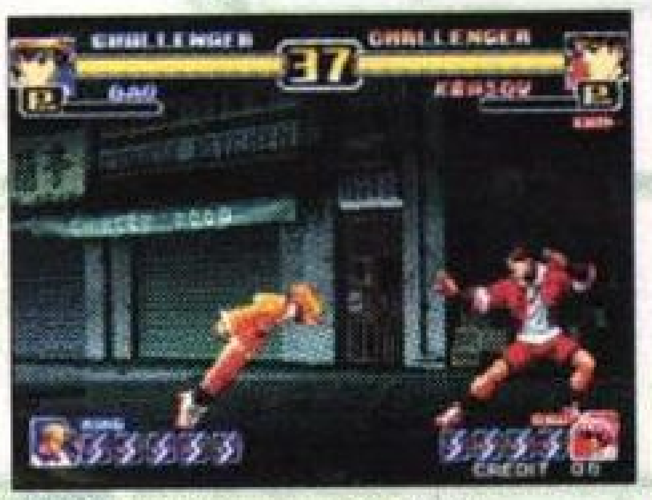


▲상당히 좋아진 앉아 강펀치

바오



사이코 솔저팀의 뉴페이스 바오. 체구가 매우 작아서 공격당하지 않는 경우가 잦다. 점프가 생각보다 높고 점프 스피드가 느린 면이 단점이다. 스탠드 자세에서 약펀치는 리치는 쓸만한 편이나 판정이나 파워가 약한 편이라 단순한 견제용으로 사용하는 것이 바람직하다(체구가 작은 캐릭터는 앉아서 가드시 히트시킬 수 없다). 스탠드 자세에서 약킥은 리치가 길고 약펀치보다 타점이 낮아서(약펀치보다 발동속도는 빠르지 않지만) 견제용으론 쓸만하다. 스탠드 자세에서 강펀치는 발동속도가 빠르고 빈틈이 적어서 돌격용 기술로 사용하면 그 진가를 발휘할 수 있다. 강킥은 돌려차기인데 파워에 비해 발동속도와 리치의 비례가 맞지 않는 것 같다. 자주 사용하다간 피를 부를 것이 뻔하니 가끔씩 사용해주면 좋다. 앉은 상태에서 약펀치의 포즈는 상당히 귀여워서 웃음을 자아낸다. 앉은 상태에서 강펀치는 바오의 밥줄이 될 기본기로, 몸 자세를 굉장히 낮춰 공격을 하므로 공중에서 어지간히 타점이 낮은 기술을 사용하지 않는 한 바오의 이 기술에 대응하는 것은 불가능하다(ex: 장거한). 점프 약펀치는 발동이 빠르지만 지속시간 역시 짧아 일단 기술이 사용되면 빈틈을 보이게 되므로 고려해서 사용해야 한다. 점프 강킥은 타점이 낮은 공격이므로 기억해 두었다가 앉아서 반격을 노리는 상대에게 유용하게 사용하자.



▲바오의 머리가 더 아프지 않을까?



▲상당히 유용한 기본기



▲절산고



▶이런 공격은 왜 데미지가 있을까?



▲대공기로 사용하자

카스미



「96」때 등장했던 토도 카스미가 이번 작에서 다시 출전하게 됐다. 스탠드 자세에서 약펀치는 발동속도는 쓸만하나 리치가 다른 기술들에 비해 짧고 타점도 윗부분에 위치해서 체구가 작은 캐릭터들이 앉아서 가드를 하면 건드리지 조차 못한다. 스탠드 자세에서 약킥은 앞으로 이동하며 발을 곧게 뻗어 공격을 하는 모션으로 리치가 길고 허점이 적어 견제용으로 쓸만하다. 스탠드 자세에서 강킥은 발동속도는 빠르지 않지만 약킥과 마찬가지로 앞으로 이동하면서 공격하므로 리치가 상당히 길어서 잘 사용한다면 큰 효과를 볼 수 있다. 하단 강킥은 속도가 빠르고 발동 후 빈틈이 없어서 상당히 좋은 하단 강킥이다. 리치는 길지 않지만 상당히 유용하니 견제나 공중에서 떨어지는 상대방에게 하단 강킥을 깔아둔다 라는 느낌으로 미리 입력해서 반격을 노려보는 것



▲전진하면서 공격하는 약킥

킹



기본기의 변화가 거의 없다. 서서 강펀치는 리치는 길지 않지만 나오는 속도가 상당히 빠르고 판정도 좋은 편이므로 상대의 기본기 공격이나 점프를 노려서 사용하자. 서서 약펀치와 섞어서 사용하면 상대를 혼란시킬 수 있다. 서서 강킥은 강펀치보다 나오는 속도는 느리지만 리치가 길고 판정도 좋아서 가끔 대공기로도 사용할 수 있다. →B는 로버트의 →A와 비슷한 공격으로 앞으로 전진하면서 공격하는 중단이다. 나오는 속도도 꽤 빠른 편이고 약간 뛰어서 전진하므로 하단 공격도 피할 수 있어 상당한 고성능이다. 사용 후 딜레이도 적으므로 하단과 사용한다면 상대는 상당한 곤욕을 치르게 될 것이다. 하단으로는 슬라이딩, 앉아 강킥이나 근접 약킥 후 연속기가 좋다. 새로운 중단기가 생긴 탓인지 점프 강킥은 나오는 속도가 느려져서 중단이 잘 되지 않는데다가 판정도 약간 약해진 것 같다. 점프 중 날리기 공격은 모션이나 판정은 전작과 같으나 나오는 속도가 빨라져서 활용도가 상당히 높아졌다. 역가드를 노리기에는 점프 중 강킥보다 강펀치가 좋다.



▲판정이 좋아진 날리기 공격



▲발동이 빨라진 날리기 공격



▶변화가 없는 걸 옛을 위한 약킥



▲발동이 느려진 강킥

도 좋다. 점프 중 약킥은 야마자키의 점프 중 약킥과 비슷한 포즈로 리치가 상당히 길고 판정이 좋아서 공중전에서 유용하게 사용할 수 있다. 점프 중 강킥은 다리를 일자로 뻗어 공격해서 대공을 노리는 게 좋다. 타점이 보다 낮은 공격을 원한다면 점프 중 날리기 공격이나 약킥이 가장 좋다(점프 약펀치는 가장 효율성이 떨어지는 기술이다)



▲멋진 옆차기(이 정도는 나도 할 수 있다)



▲장풍… 은 아니다



▲수도로 공격



▲류지형을 연상케 하는 약킥



▲판정이 좋은 강킥

샹페이



킹오브 파이터즈 시리즈에는 첫 선을 보이는 샹페이가 리얼바우트 시절의 기술들을 고스란히 가지고 왔다. 스탠드 자세에서 약펀치는 2연타의 짧은 공격이지만 리치가 짧아 견제용으로 사용할 수 없고 그렇다고 접근해서 약펀치를 성공시키면 1타의 작은 펀치 공격만 나올 뿐이다. 즉, 견제용으로 사용해야 하지만 그리 견제용답지 않은 나쁘게 평가해서 쓸모가 없는 기본기다(그러나 결코 쓸모 없는 것이 아니다. 오히려 좋은 면도 만만치 않게 존재한다). 스탠드 자세에서 약킥은 리치가 긴 편이고 발동이 빠르나 발동 후 빈틈이 생기므로 주의해서 사용해야 하고, 스탠드 자세에서 강펀치는 리치는 짧은 편이나 앞으로 전진하며 나아가는 기술로 판정도 쓸만해서 잘 사용하면 큰 효과를 볼 수 있을 것이다. 스탠드 자세에서 강킥은 리치가 비교적 길고 파워도 강력하며 발동 후 빈틈도 거의 없어서 견제용으론 그만이다. 하단 강킥은 엄청난 발동속도와 엄청나게 적은 딜레이로 1류급 기술이다. 심심하면 하단 강킥을 난무해 보자. 엄청나게 움직여대는 샹페이를 볼 수 있다. 앉아서 강펀치는 기상 어퍼 공격인데 판정이 상당히 좋고 발동속도 역시 대공용으로는 그만일 정도로 빨라서 대전시 잘만 사용하면 상대방에게 짜증을 자아나게 할 정도다. 점프 약펀치는 발동속도는 빠르지만 리치가 짧고 파워도 약하며 타점도 높거나 낮지가 않아서 실용도가 떨어진다. 점프 약킥은 발동이 느린 편이지만 타점이 가장 아래로 쏠려 있다는 것을 기억해 두자. 점프 강펀치는 발동 속도가 빠르고 판정이 좋으며 타점이 위에 있어서 대공용으로 사용하면 좋다.



▲오지 말아주세요



▲악귀같은 강킥



▲샹페이도 철산고를



▲문제의 기본기가 될 강펀치



▶ 열혈의 날리기 공격



▲ 받아랏!



마리

전작과 거의 변경점이 없다. 점프 중 강킥의 공격 유지 시간이 느려졌으나 판정은 여전하다. 상당히 아래쪽을 공격하고 공격판정이 나오는 속도도 빠른 편인데다 마리의 점프가 상당히 낮아서 중단이 가능하다. 점프 중 강킥보다는 약킥이 더욱 아래쪽을 공격하지만 파워가 약한데다 너무 아래쪽을 공격하기 때문에 활용도가 낮다. 점프 중 상대와 약간 거리가 있다면 강펀치로 공격하도록 하고 근접해 있거나 역가드를 노린다면 강킥으로 공격하자. 제자리 점프 강펀치가 공격 유지시간이 상당히 짧아져서 전작에서는 대공기로 상당한 역할을 했으나 이번에는 대공기로 사용하기에는 좀 어려울 것이다. 원거리 강펀치의 변화를 기대했으나 여전히 나오는 속도도 느리고 자세를 회복하는 속도도 여전히 무지하게 느리다. 상대가 공격을 당했다고 해도 반격이 가

장거한



전작과 거의 차이점을 느끼지 못하는 장거한. 모든 초필살기의 발동속도가 엄청나게 느려져 약해진 것 같지만 거의 모든 캐릭터가 이러한 현상을 보여 특별히 약해졌다고는 말할 수 없다. 스탠드 자세에서 약펀치는 장거한의 견제용으로는 최고로 꼽을만한 기술인데 상대방의 소점프 공격을 미리 예방할 수 있고 기타 잡다한 공격 패턴들도 부숴 버리기 쉽다. 타캐릭터의 그것보다 압도적으로 우월한 판정 및 파워와 틈이 없다는 것이 특징이다. 강펀치는 발동속도는 느린 편이지만 리치가 길고 상대방에게 데미지를 크게 입힐 수 있다는 장점이 있다(어쩌다 한번씩 사용해서 히트시킬 때 느끼는 흥분은 형용할 수 없는 엄청난 환각이다). 강킥 역시 느리긴 하지만 강펀치보다 리치가 더 길고 공격 부위도 강펀치보다 쓸만하다. 날리기 공격 또한 멋진데 발동은 느리지만 일단 발동 후엔 틈도 그리 크지 않아 간혹가다 사용하는 것을 권한다. 일명 똥배치기의 포즈를 취하는 동안 공격 타점은 밑 부분부터 위 부분까지 골고루 가지고 있어서 성능이 좋은 편에 속한다. 점프 강킥은 발동속도는 느리지만 공격 방향이 아랫부분에 위치하고 있어 지상에서 대기중인 조그마한 녀석들은 웬만하면 이것으로 공격이 가능하다. 점프 강펀치는 장거한의 밥줄 공중기로, 발동이 상당히 빠르고 빠른 발동속도에 비해 리치도 길며 판정 또한 막강하고 파워 또한 대단하다. 한마디로 장거한을 강력하게 해주는데 크게 한몫하는 기술. 이 기술은 발동이 빠르다는 것을 주무기로서 사용하게 되지만 막강한 파워와 판정이 뒤를 받쳐주고 있어 이 기술만 잘 사용해도 대전시 큰 효과를 거둘 수 있다. 그러나 공격 범위가 강킥보다는 한정되어 있고 바로 앞에 있는 상대는 히트되지 않을 때도 있으니 그때그때 상황에 잘 맞추어서 사용하자. 점프 약킥은 리치는 짧으나 발동속도가 빠르고 판정이 좋아서 대공용으로 사용하던가, 방어시 자주 사용된다. 점프 약펀치는 약킥보다 발동속도가 약간 느리지만 약킥보다는 리치가 훨씬 길어서 대공용으로 사용하면 좋다.



▲최강의 파워와 최강의 견제



▲최강의 리치



▲최강의 리치. 그 두 번째



▲최강의 발동, 최강의 판정, 최강의 파워



▲최강의 리치. 그 세 번째

능하므로 실수로라도 서서 강펀치를 하게 되면 바로 공격을 당하게 될 것이다. 원거리 강펀치보다는 날리기 공격이 공격 후 딜레이도 적고 캔슬이 가능하므로 강펀치보다는 날리기 공격을 추천한다. 서서 약킥은 여전히 빠르고 리치도 짧지 않아서 견제나 상대의 공격을 끊을 때 사용하자. 앉아 약킥이나 강킥은 자세가 상당히 낮아져서 상대가 점프해서 공격해 올 때 대공기로 사용할 수 있다. 앉아 강펀치는 나오는 속도는 빠르나 자세를 회복하는 게 상당히 느리기 때문에 항상 특수기로 캔슬하도록 하자. 특수기를 뒤로 한 채로도 사용할 수 있는 점을 이용해서 연속기를 잘 넣어주자.



▶유지시간이 상당히 짧아진 강펀치

휩



채찍을 사용하는 만큼 리치는 길지만 약공격인지 강공격인지 구분이 안될 정도로 공격 속도가 느리다. 서서 약펀치는 너무 속도가 느리기 때문에 앉아 약펀치를 사용하는 게 좋다. 앉아 약펀치는 채찍으로 내려치는데 견제로 사용할 만 하지만 리치는 길지만 속도가 상당히 느려 상대와 너무 근접해 있으면 공격이 안되므로 주의해서 사용하자. 앉아 약킥은 리치가 상당히 길어 견제나 상대의 하단이 허술할 때 사용하자. 앉아 강펀치는 대공기로 보이나 공격하는 속도가 너무 느려서 대공기로 사용하기에는 무리가 있다. →A는 연타하면 공격 횟수가 늘어난다. 제자리 대점프 강펀치는 리치가 긴 점을 이용해서 견제나 상대의 점프를 예상해 대공기로 사용하자. 전, 후방 점프 중 강펀치는 채찍을 마구 휘둘러 판정이 굉장히 좋아 보이나 보기보다는 판정이 좋지 않다. 대부분의 점프 공격은 이 날리기 공격으로 하게 되는데 리치가 길고 판정도 좋으나 보기보다 판정이 빨리 사라지므로 주의하자. 점프 중 강킥은 2격짜리 공격으로 연속기를 넣을 때 유용하다. 점프 중 아래쪽을 공격할 때에는 약킥을 사용하자.


▲올려치고


▲내려치고


▲너무 느린 약펀치


▲견제로 사용하자


▲리치가 상당히 긴 약킥


▲이건 곡예?


▲리치가 길어 쓸만하다


▲살벌한 날리기 공격

최번개



「98」보다 비교적 약해진 최번개. 하지만 공중 가드가 없어진 이번 작에선 대부분의 공격이 백어택 패턴으로 최번개에게는 상당히 유리하게 되었다. 특수기의 경우 기존에 있던 특수기가 사라지고 새로운 특수기가 나타났다. 특수기 입력도 「98」에서는 →B 하나뿐이었지만 축적계 기술을 가진 번개에게 보다 낫은 공격 패턴을 주기 위해 이번에는 ←B를 입력해도 같은 기술의 특수기를 사용할 수 있게 되었다. 스탠드 자세에서 약펀치 공격은 리치는 그다지 길지 않지만 발동속도가 빠르고 번개에게 있어 가장 쓸만한 견제기이므로 유용하게 사용하자. 약킥은 약펀치보다 리치가 짧아서 견제용으론 사용하기 힘들지만 가

전훈



한국팀의 뉴페이스 전훈. 기본적으로 공중 기본기와 지상 기본기가 모두 김갑환과 흡사하다. 스탠드 자세에서 약펀치는 다리를 곧게 뻗어서 공격을 하는데 리치가 짧고 지속시간도 짧아서 상대방과의 거리가 비교적 짧을 때 사용하는 것이 바람직하다. 스탠드 자세에서 강펀치는 발동이 빠르고 리치 또한 긴 편이어서 견제용으로 쓸만하다(단, 타점이 약간 윗부분에 위치해서 체구가 작은 캐릭터는 앉아서 가드시 히트시키기 힘들다). 스탠드 자세에서 강킥은 발동속도가 빠르고 타점도 중간에 위치해 강펀치보다 실용도가 높고 전진하며 공격하는 식의 돌격용으로 사용해도 좋을 듯 하다. 근접 약킥은 김갑환의 그것과는 달리 1히트 공격이며 기술 발동 후 딜레이가 많아서 접근전시 그다지 추천해주고 싶은 기술은 아니다. 스탠드 자세에서 날리기 공격은 발동속도가 상당히 빠르고 타점도 견제용으로 딱 좋으며 발동 후 딜레이가 거의 없어서 아주 좋다. 하단 강킥은 리치가 긴데도 발동속도도 빠르고 틈도 적어 사용 용도가 다양하다. 점프 약펀치 공격은 타점이 아랫부분에 위치해서 지상에 위치한 적에게 공격하기 좋다. 점프 강펀치의 포즈는 김갑환의 그것과 같아서 대공용으로도 사용하기 좋고 판정도 전작보다 좋아진 것 같다. 점프 강킥은 발동은 그다지 빠르진 않지만 리치가 길다는 것을 유념해서 잘 사용하도록 하자. 점프 약킥은 발동이 빠르고 타점이 위에 있어서 공중전에서 보다 높은 곳에 위치한 상대방에게 유리한 타점을 지니고 있다는 것을 기억해 뒀다가 나중에 써먹으면 보다 수준 높은 플레이를 구사할 수 있을지도!!! 모른다.



▲으라차! 확실한 대공기



▲리치가 상당히 길다



▲느리지만 리치가 상당히 길다



▲상당히 빠른 날리기 공격



▲김사범에게 배웠군

끊가다 사용해주자(어차피 사용하는 것은 유저들이다). 앉은 자세시 강펀치는 상당히 좋은 판정과 모든 콤보의 기본이 되는(물론 약킥이나 약펀치 공격에서부터 시작되는 콤보는 제외다) 기술이므로 상당히 중요한 위치를 차지한다. 게다가 이번 작에서도 마찬가지로 판정이 좋으므로 상대가 낮은 공격형의 캐릭터가 아닌 이상 점프 공격시 대공용으로도 사용할 수 있다. 하단 강킥은 「98」 때와 변한 것이 없다. 리치가 짧고 발동속도도 빠르지 않고 파워 역시 강하지도 않다. 한마디로 그리 좋지 않다. 공중 공격에선 「98」과 마찬가지로 점프 강펀치를 잘 사용해서 상대방의 뒤를 노려 콤보로 마무리를 짓는 식으로 대처해 나갈 수 있다(공격 판정은 「98」과 비슷하고 판정 역시 그대로 남아있다). 점프 CD공격은 발동속도가 상당히 빠르므로 공중전에서 사용할 만 하다. 점프 강킥은 발동속도가 느리고 강펀치보다 백어택이 잘 되지 않지만 역가드 공격이 가능하며 판정도 꽤 좋다(그러나 강펀치만큼 좋지는 못하다).



▲어이쿠! 모자 날아갈라



▲역가드만을 노리는 번개



▲작고 판정 좋은 강펀치

게임파워 99년 9월호 별책부록

GO! POWER 공략왕



- PS 성검전설 -레전드 오브 마나-
- PS 디노 크라이시스
- PS 페르소나 2 罪
- DC 프레임 글라이드

1999

9

Contents











聖剣伝説 LEGEND OF MANA

성검전설의 신기원!

성검전설

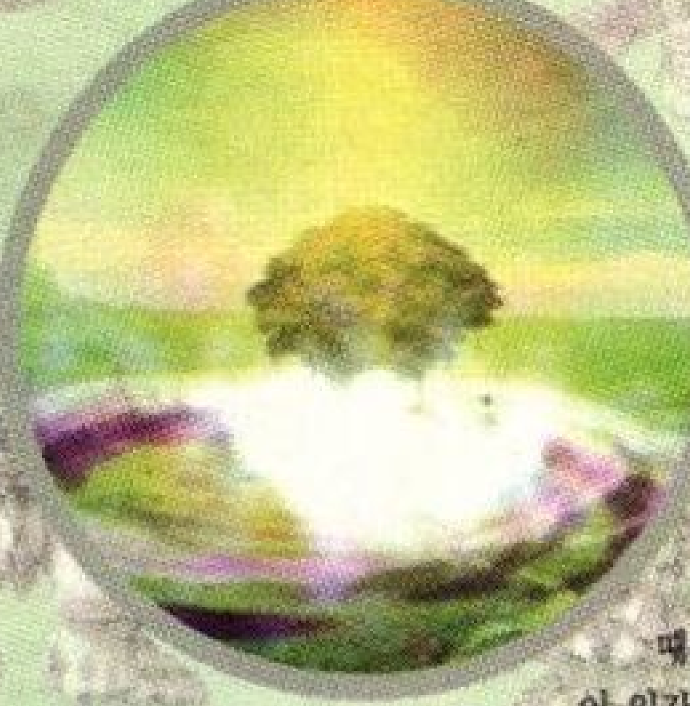
LEGEND OF MANA

PlayStation

장르:	액션 RPG
제작사:	스퀘어
발매일:	7월 15일
발매가:	6,800엔

GB에서 시작한 성검전설 시리즈. 슈퍼패미컴에서 다인 플레이를 지원했던 성검전설 2와 수많은 주인공 캐릭터와 전직이라는 시스템으로 게임을 일신했던 성검전설 3을 거쳐 드디어 PS에도 성검전설이 등장하고야 말았다. 하지만 이것은 성검전설의 이름을 달기는 했지만 전혀 새로운 그래픽과 전혀 새로운 시스템으로 다시 한번 성검 세계를 뜯어고친 작품이다. 새로운 성검전설의 방대한 세계를 나아가는데 이 공략이 조금이나마 도움이 되었으면 한다.

레전드 오브 마나의 새로운 세계 '파 · 딜'



▲ 마나의 나무에 변화가…

이번 게임의 무대가 되는 세계는 마나의 여신이 창조해낸 '파 · 딜'이라는 대륙이다. 먼 옛날에 이 대륙에서는 커다란 전쟁이 있었다. 그 후로 오랜 시간 동안 인간은 전쟁의 기억을 잃고 세계는 마나의 여신의 은혜로운 힘으로 유지될 수 있었다. 옛날 이 세계에서는 여신이 「원하는 것」은 곧 현실이 되는 세계, 즉 「이미지」가 현실화되는 힘을 지니고 있었다. 그러나 평화가 너무 오랜 탓일까, 사람들은 「원하고, 이미지를 떠올리는 힘」을 어느샌가 잃어버리고 말았다. 그때부터 세계는 변화했다. 즉 「그곳에 있어야 하는 것」이 인간들의 마음에서 사라지고 「그것」들은 아티팩트라고 하는 물건에 깃들여지게 되어버렸다. 사람들은 단순히 「살아가는」 나날을 보내게 되었다. 세상을 이미지로 만들어 나가는 것은 오직 강한 의지와 순수한 마음을 지닌 사람뿐….



▲ 마음속에서 사라지면 세계도 따라서 사라지게 된다

성검전설의 시스템

어느 게임이나 그렇지만, 롤플레잉 게임을 위해서는 더욱 세밀히 파악해야할 필요가 있는 시스템에 대해서 알아보도록 하자. 물론 이 정도는 다 안다는 사람은 읽을 필요가 없는 부분이지만, 다른 게임들과는 전혀 다른 부분이 많은 만큼 알아두는 것이 도움이 될 것이다.

컨트롤러의 조작방법

화면 속에서 움직이는 나의 분신이 되는 캐릭터를 움직이고, 그 행동을 결정하며, 플레이어의 의지를 나타내게 되는 컨트롤러의 조작 방법을 알아보도록 하자. 다음 중 AF란 아티팩트를 말한다(랜드 메이크 설명을 참조할 것).

	필드 화면	맵 화면	메뉴 화면	전투 중
방향키	캐릭터의 이동	캐릭터, AF의 이동	항목간 커서 이동	캐릭터 이동
○버튼	조사, 대화	목적지, AF의 선택	항목 선택	스피드 공격
×버튼	달리기	결정 사항의 취소	취소	어빌리티
△버튼	메뉴 열기	마나력 체크	사용 안함	파워 공격
□버튼	사용 안함	AF선택 메뉴로	사용 안함	어빌리티
L1, 2, R1, 2	(L1만)달리기	AF의 선택	메뉴 항목 이동	필살기, 마법
스타트	메뉴 열기	사용 안함	사용 안함	포즈(몬스터 레벨 확인)
셀렉트	사용 안함	헬프 커맨드	사용 안함	일시 정지

기본적인 조작 방법은 위에 소개한 것과 같다. 다른 게임들과는 크게 다르지 않은 조작 방법을 가지고 있으며, 아날로그 컨트롤러 대응 게임이므로 당연히 아날로그 모드로 전환 가능하고 아날로그 모드 사용시에는 아날로그 왼쪽 스틱이 방향키와 같은 역할을 한다. 다른 점이라면 손가락이 조금 편하다는 정도. 그리고 아날로그 모드 시에는 L3 버튼을 동그라미 버튼과 같은 용도로 사용할 수 있다. 이 기능을 이용해서 필드 화면만큼은 왼손 하나로 조작 가능하다(메뉴 화면을 열지 않는다는 가정 하에).

캐릭터의 선택과 작성 요령

이름 짓기





오프닝을 감상한 후 타이틀 화면에서 뉴게임을 선택하면 캐릭터 선택 화면이 나온다. 큼지막한 일러스트와 게임 중에 사용되는 캐릭터의 그래픽이 제공되는데 마음에 드는 쪽을 고르면 된다(그래봤자 둘밖에 없다). 남녀에 따른 차이는 거의 없으므로 순전히 취향에 맡겨도 된다. 캐릭터를 고르고 나면 다음은 이름을 짓게 되는데 기본 설정치는 YOU로 되어 있다. 이 이름이 마음에 든다면 스타트 버튼을 눌러 게임을 시작할 수 있지만(정말 마음에 든다면) 다른 이름을 입력하고자 할 경우 엑스 버튼을 눌러 이름을 지우고 다시 짓도록 하자. 이름은 일어 히라가나, 일어 가타카나, 한자, 영어 및 기

호 등 네 가지 종류의 문자를 사용할 수 있는데 화면 왼쪽의 항목을 선택하여 각 문자의 종류를 골라 이름을 적어 넣으면 된다. 만약 이름 짓기가 귀찮다면 위 부분에 있는 오토를 선택하면 미리 준비되어 있는 이름들을 보여 준다. 그 중에서 마음에 드는 이름을 선택하면 된다. 역시 여느 게임과 다를 바가 없다. 의외로 모르는 사람이 많아서 써 두는데 한자로 이름을 적을 때는 우선 그 한자가 일어로 어떻게 발음이 나는 지 확인한 후(옥편을 참고하자), 그 일어문자를 고르면 해당하는 한자 열이 제시된다. 그 중에서 사용하고자 하는 한자를 선택하면 된다. 원하는 이름을 다 지어서 적었으면 스타트 버튼을 눌러 다음으로 넘어갈 수 있다.

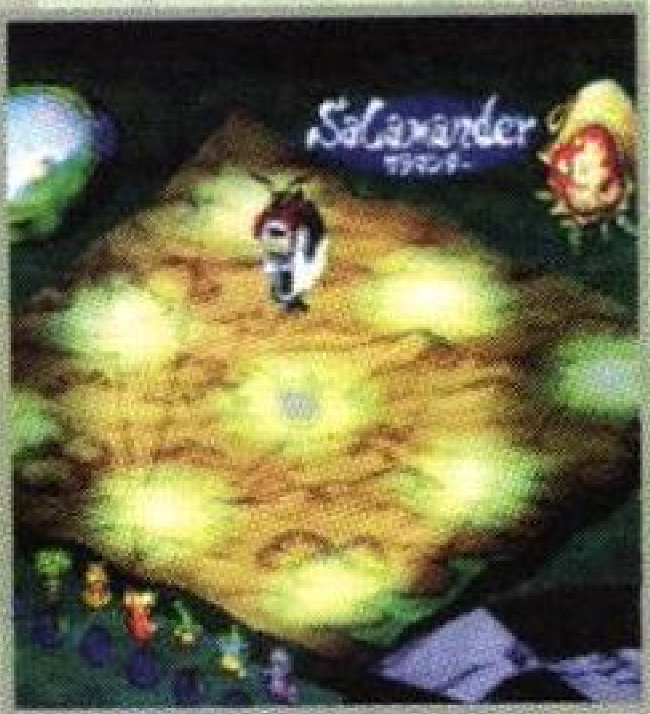
무기 선택과 지도 선택





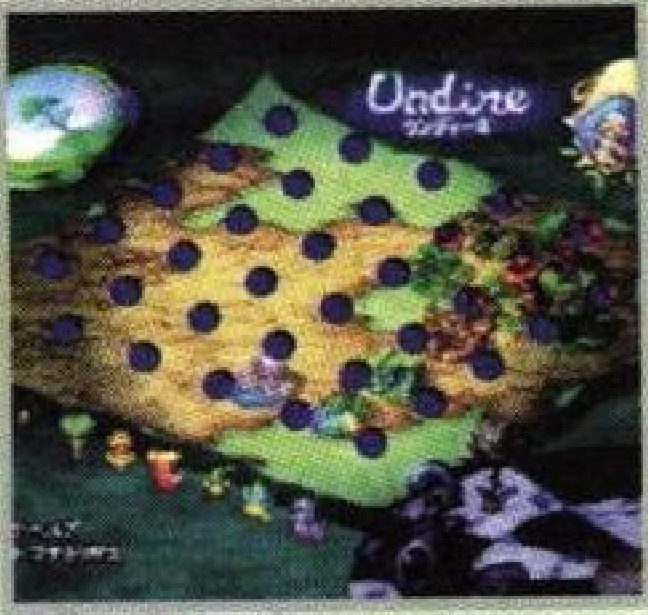
무기의 선택에 따라 초기부터 가지고 있는 필살기가 변화한다. 물론 필살기는 차차 배워나갈 수 있지만…. 초기장비의 무기를 선택하면 다음에는 게임의 무대가 되는 지도가 표시된다. 여기서 동그라미 버튼을 한번 누르면 프레임이 표시되고, 프레임을 이 지도의 원하는 부분에 맞추고 동그라미 버튼을 누르면 그 프레임 안의 맵을 선택하게 되는데, 선택한 맵은 이 게임의 월드 맵이 되므로 잘 보고 고르도록 하자. 원하는 지역의 맵까지 고르고 나면 드디어 본 게임을 시작할 수가 있다. 참고로 주인공 성별의 차이나 무기, 월드 맵의 선택은 게임의 큰 흐름에 영향을 주지 않으므로 자기 좋을 대로 선택하자.

랜드 메이크 시스템



성검전설 -레전드 오브 마나-(이하 성검전설)의 가장 특징적인 시스템이라면 바로 이 랜드 메이크 시스템이다. 랜드 메이크 시스템이란 말 그대로 텅텅 빈 월드 맵을 아티팩트라는 것을 사용해서 플레이어 마음대로 채워나가고 만들어 나가는 것이다. 아티팩트는 어떤 이벤트를 클리어해 나감에 따라 얻을 수 있고 모두 26개가 존재하며 아티팩트의 사용 순서나 사용 위치는 자유다. 물론 특정 아티팩트는 지형의 제약을 받기도 하지만 기본적으로 아티팩트들이 만들어 내는 랜드에 제약은 거의 없다. 게다가 얻은 아티팩트를 모두 사용하지 않아도 게임을 클리어할 수 있다.

마나 레벨이란?



그런데, 성검전설에서는 서브타이틀에서 나오듯 '마나'라는 개념이 상당히 중요하다. 월드 맵 화면을 보면 월드 맵 왼쪽 하단에 작은 정령들의 그림이 있고 거기에 3단계로 마나의 힘이 표시된다. 정령은 모두 8종류로 아티팩트에도 필드에도 마나의 힘, 즉 마나 레벨이 표시되어 있다. 이것은 역시 월드 맵 화면에서 △버튼과 방향키로 확인 할 수 있다. 이 마나 레벨은 아티팩트가 만들어 내는 랜드에 등장하는 몬스터, 사용마법의 위력에 영향을 미치므로 던전의 전투를 진행해 나가는 데 큰 영향을 끼친다. 일단 실례를 들며



살펴보도록 하자. 일단 월드 맵 화면에서 ㅁ버튼을 눌러 아티팩트 선택 메뉴로 가자. 가



지고 있는 아티팩트 중에서 원하는 아티팩트를 골라 ○버튼을 눌러 선택을 하면 월드 맵으로 들고 나올 수 있다. 이때, △버튼을 누르면 이미 깔려 있는 랜드의 마나 레벨을 알 수 있고 아티팩트를 필드 근처로 가져가 보면 그 아티팩트가 놓임으로 인해서 랜드와 그 아티팩트의 마나 레벨의 변화를 알 수가 있다. 마나 레벨의 변화를 고려하면서 월드 맵에 하얗게 보이는 지점에 아티팩트를 놓으면 화려한 연출(각 아티팩트마다 틀리다. 음…)과 함께 그 아티팩트에 잠들어 있는 랜드가 등장하고 그 랜드를 모험할 수 있게 되는 것이다.

꼭 체크하면서 해야만 하나?

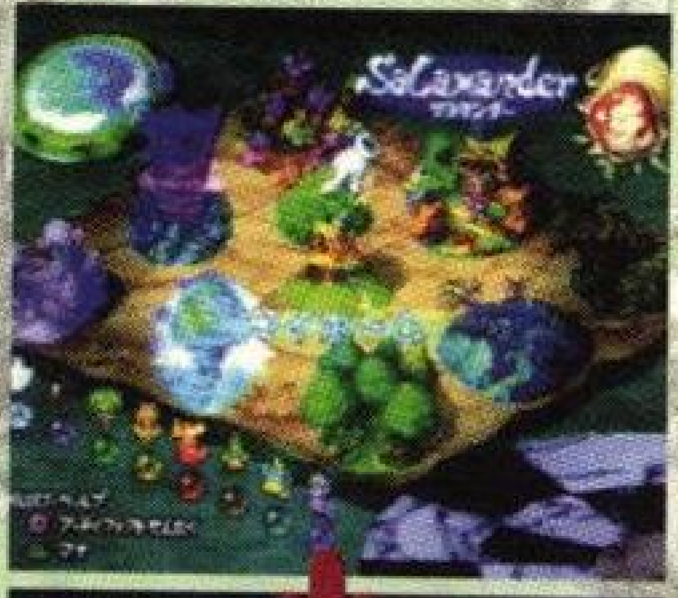
물론 '난 복잡한 건 딱 질색이니 내 맘대로 놓겠다!' 라고 해도 할 수 없지만, 가끔 엉망진창의 마나 레벨 조합으로 인해 몬스터의 파워가 짜증나게 올라가고 플레이어 캐릭터의 마법은 제대로 나오지도 않아서 필드의 난이도가 환상적으로 올라가는 경우도 생길 수 있으니 조심하자. 참고로 아티팩트를 마이홈(최초로 얻게 되는 아티팩트이자 주인공의 본거지)에서 멀리 놓으면 멀리 놓을 수록 그 필드의 난이도도 올라가고 그 필드가 마을이라면 파는 아이템의 레벨도 올라간다.

아티팩트 표(숫자는 그 속성의 레벨을 뜻한다).

아티팩트이름	랜드 이름	빛	어둠	나무	금속	불	땅	바람	물
포스트	마이홈	1	0	1	0	0	1	0	0
장난감 마을	도미나 마을	0	0	0	2	1	0	0	0
바퀴	류온 가도	0	0	1	0	0	1	1	0
비취 달걀	메키브의 동굴	0	1	0	0	0	1	0	1
수왕의 메달	정글	0	0	1	0	1	1	0	0
돌 눈알	킬머 호수	1	0	1	0	0	0	0	1
화염	가토 마을	0	0	0	0	1	0	1	0
초롱꽃 램프	로아 마을	1	3	0	0	0	0	0	0
모래 장미	듀마 사막	1	0	0	0	1	0	1	0
수비술의 석판	민더스 유적	0	0	1	0	1	1	0	0
부서진 인형	쓰레기 산	1	1	0	0	0	0	0	1
병에 깃든 정령	울칸 광산	0	0	0	1	0	1	1	1
사랑의 브로치	루셰이메어	0	0	1	0	0	0	0	1
떨리는 은비녀	나락	0	2	0	0	2	0	0	0
산호의 촛대	마도라 해안	1	0	0	0	0	0	1	2
녹슨 닻	항구 폴포타	0	0	0	0	0		1	2
마도서	마법도시 지오	0	1	0	1	1	0	0	0
해적의 갈퀴	해적선 발드	0	0	0	1	0	0	0	2
월독의 거울	레이리스의 탑	0	1	0	0	1	0	1	0
녹지 않는 마음	피크 설원	0	0	0	0	0	0	1	1
황금의 씨앗	과수원	0	0	2	0	0	1	0	0
뼈의 칸테라	노룬 산맥	1	0	1	0	0	0	2	0
용의 뼈	뼈의 성	0	0	1	1	1	0	0	0
물방울 풀의 지팡이	하얀 숲	1	0	1	0	0	0	1	0
마나의 검	마나의 성역	3	3	3	3	3	3	3	3
옥석의 왕표	빛나는 도시	0	1	0	2	0	0	0	0

마나 레벨과 마법

랜드 메이크에서 언급했듯이 마나 레벨은 이 게임에 많은 영향을 미친다. 필드에서의 몬스터의 레벨과 등장 빈도, 주인공의 마법의 위력과 사용여부, 그리고 주인공의 파라미터의 성장과 과수원에서의 과일 재배까지…. 신중한 결정이 요구된다(물론 책임은 모두 당신이 진다. 쿠쿠).





마나 레벨의 변화를 잘 알고 있으면 있는 만큼 게임을 풀어나가기가 한결 쉬워지는데, 마나 레벨에 영향을 주는 요소에는 아티팩트들의 위치의 조합과 요일, 그리고 월드 맵의 선천적인 마나 레벨이 있다. 아티패트들의 위치 조합은 랜드메이크 시스템의 설명에서 다루었으므로 넘어가도록 하고 요일에 따른 변화를 알아보도록 하자. 이 게임에서 요일은 전부 6요일로 진행된다. 땅의 정령 놈의 토요일, 바람의 정령 진의 풍요일, 나무의 정령 드라이어드의 목요일, 물의 정령 운디네의 수요일, 불의 정령 사라만다의 화요일, 금속의 정령 오라의 금요일, 이렇게 6요일이 1주의 사이클로 진행되고, 각 요일에는 당연히 그 요일의 정령의 정령력이 올라가고 그 정령과 속성이 다른 정령의 힘이 감소한다. 즉 각 정령간의 상관 관계에 영향을 받게 된다. 정령간의 상관관계는 다음과 같다.

빛(윌 오 위스프)은 어둠(셰이드)을 없애고, 어둠(셰이드)은 빛(윌 오 위스프)을 없앤다.

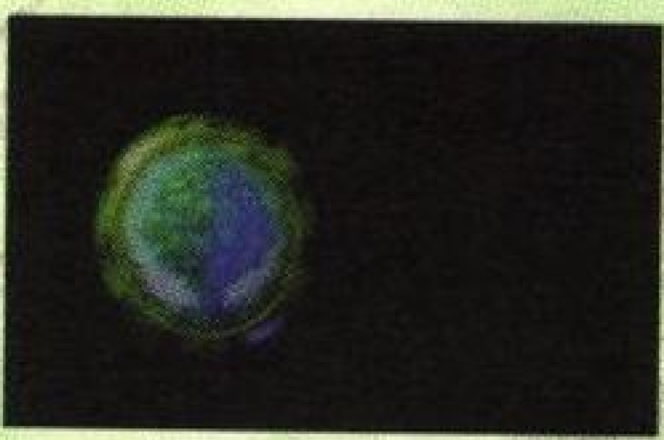
나무(드라이어드)는 금속(오라)을 없애고, 금속(오라)은 나무(드라이어드)를 없앤다.

불(사라만다)은 땅(놈), 땅(놈)은 바람(진), 바람(진)은 물(운디네), 물(운디네)은 불(사라만다)을 없앤다.

즉, 이 상관관계에 따라 마나 레벨이 요일과 아티패트의 조합에 따라 변화한다는 것, 그리고, 이 마나 레벨에 따라 마법의 레벨이 변화한다는 것을 알아두면 되겠다. 필드에 들어가기 전에 마나 레벨을 체크하는 습관을 길러두자.

이동의 방법

성검전설에서는 월드 맵과 마을 맵, 필드 맵의 이동 방법에 차이가 있다. 일단은 월드 맵에서의 이동법을 알아두자. 이것은 굉장히 간단하다. 랜드 메이킹이 아닌 단순한 이동이라면, 우선 목적지를 방향키로 지정하여 ○버튼을 한번 누른다. 그러면 주인공 캐릭터가 그 목적지로 가는 최단 루트로 알아서 이동하는데, 만약 목적지가 현 위치에서 멀다면 필드를 하나 지날 때마다 하루를 소비



한다. 즉 지금이 토요일인데, 현 위치에서 3칸 떨어진 곳에 간다면 3일이 지나 수요일에 도착을 하게 된다는 말이다(마나 레벨이 변화한다).

요일은 월드 맵 화면의 우측 상단에 그림과 글씨로 표시되어 있다.

참고로 좌측상단의 나무 그림은 마나의 나무의 성장을 나타내는 것으로 처음에는 작은 싹이지만 여기저기 다니면서 이벤트를 거치고 게임이 진행되면 점점 성장하게 되고 다 성장하게 되면 어떤 이벤트가 발생하고 엔딩을 보는데 더욱 가까워지게 된다. 목적지에 도착하면 한 번 더 ○버튼을 눌러 가고자 하는 랜드에 들어가면 된다.

랜드에 들어간 후의 이동

들어간 랜드가 마을이냐 던전이냐에 따라 이동법이 틀리다. 마을 맵의 경우, 그야말로 지도가 한 장 펼쳐지는데, 지도에 나와 있는 길을 따라 이동할 수 있고 길 중간중간에 있는 빛나는 구슬 같은 포인트를 통해 마을로 들어 갈 수 있다. 마을은 다른 게임들과 마찬가지로 민가, 상점, 이벤트 등으로 구성되어 있고, 문이나 길 끝으로 다른 장소로 이





동할 수 있다. 마을에 따라 마을 맵 위에서 이벤트가 있을 수도 있고 마을 안에 던전이 있을 수도 있다.

이 경우 맵 위의 포인트에서 던전으로 진행할 것인지, 아니면 다음 포인트로 이동할 것인지 물어보므로 목적에 따라 이동하자. 던전의 경우는 마을 맵과 다를 것이 없지만, 특정한 지점에서는 반드시 전투가 벌어진다는 것을 명심해 두자. 기본적인 등장 패턴은 정해져 있지만 마나 레벨에 따라 난이도가 변화한다는 것을 염두에 두자.

메뉴화면 보기

게임 중간에 설정을 바꾸고, 상태를 확인하고, 장비를 바꾸고, 아이템을 체크하고, 이벤트를 관리할 때 메뉴를 사용한다. 항목별로 차근차근 살펴보자.

스테이터스

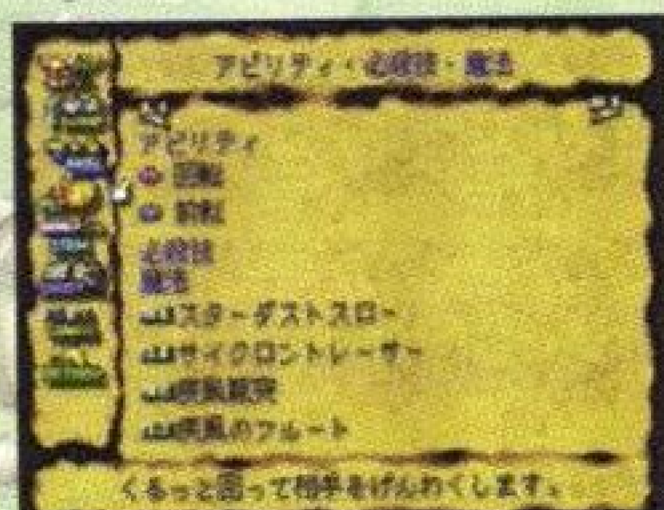
스테이터스는 말 그대로 상태 화면이다. 처음 게임을 시작하면 주인공의 얼굴만이 표시되지만 차츰 게임을 진행해 나가다 보면 동료가 되는 NPC나 몬스터의 아이를 잡아서 키운 패트 몬스터, 테트리스를 통해 만든 고렘, 그리고 뒤에 설명할 다른 메모리 카드의 주인공까지 표시가 된다. 스테이터스 화



▲ 스테이터스 화면



▲ 장비 화면



▲ 어빌리티, 필살기, 마법 화면

면에서 L, R버튼을 누르면 해당 캐릭터의 무기 스테이터스와 스킬 스테이터스 화면으로 넘어가게 된다.

주인공 캐릭터의 스테이터스 화면

우선 캐릭터 스테이터스 화면을 보면 캐릭터의 얼굴과 레벨, HP, 다음 레벨까지 남은 경험치와 현재의 경험치, 힘, 기술, 방어력, 마법, 체력, 정신, 매력, 운 등의 능력치가 표시된다. 그런데, 이 능력치는 각각, 힘은 불, 기술은 바람, 방어는 땅, 마법은 물, 체력은 나무, 정신은 어둠, 매력은 빛, 운은 금속과 관련이 있다. 즉, 정령이나 마나 레벨의 영향을 받는다는 소리다. 어쨌든 여기서 무기 스테이터스 화면으로 넘어가자. 무기 스테이터스 화면은 장비하고 있는 무기와 그 공격력, 장비하고 있는 방어구와 그 방어력을 보여준다. 당연한 소리지만, 무기는 하나밖에 장비하지 못하고 공격에 관여한다. 무기에 따라 공격 가능 거리와 위력이 다르다. 방어구는 3개까지 장비할 수 있고, 개중에는 액세서리 역할을 하는 것들도 있다. 방어력은 때리기와 베기, 찌르기 그리고 마법의 4종류에 대한 방어력으로 구성되어 있다. 물론 각각의 방어력에 따라 각각의 공격에 대한 피해가 줄어들거나 변화한다. 여기서 L, R버튼을 한 번 더 누르면 스킬 스테이터스 화면으로 넘어간다.

스킬 스테이터스 화면은 □ 버튼과 엑스 버튼에 등록되어 있는 어빌리티들과 L1, L2, R1, R2 버튼에 등록되어 있는 필살기, 혹은 마법의 체크와 변경을 가능케 해 준다. 이 버튼들은 전투중에 사용하게 된다. 변경하고 싶은 버튼에 커서를 놓고 동그라미를 눌러 선택하면 변경 가능한, 다시 말해서 현재 터득하고 있는 필살기와 어빌리티를 보여주는데, 이 중에서 선택하고 싶은 필살기나 어빌리티를 선택하면 된다.

다른 동료들의 스테이터스 화면







NPC의 스테이터스 화면을 보는 방법은 주인공의 스테이터스 화면을 보는 것과 완전히 같다. 중간에 얻게 되는 패트 몬스터의 경우는 조금 틀린데, 이름과 레벨 사이에 그 종족이 들어가고 L, R 버튼을 눌러 나오는 스테이터스 화면이 조금 다르다. 우선 화면 상부에 마나 속성 레벨이 표시되고 중간쯤에 추가 속성, 아래쪽에 특수방어와 공격력, 4종류의 방어력이 표시된다.

고렘의 경우, 이름과 HP 다음에 공격무기, 고장률, 칼라, 로직보드의 사이즈가 표시된다. 그리고 패트 몬스터가 창이 하나 뿐인데 반해, 고렘은 로직이라는 창이 하나 더 추가되어 있다. 이것은 고렘의 이동방식의 인공지능을 결정하는 논리 프로그램으로써, 자세한 사항은 나중에 다시 설명하겠다.

아이템

성검전설은 다른 롤플레잉과는 달리 전투중 입은 피해를 아이템이나 회복마법으로 회복할 수가 없다. 대신 전투중 입은 피해는 전투 종료와 동시에 회복된다. 물론 전투중에 마법으로 피해를 회복할 수는 있지만.

따라서 성검전설에서의 메뉴 화면에서의 아이템 항목은 입수한 아이템의 확인에 그 존재가치가 있다고 할 수 있다. 제일 위의 항목의 아이템은 말 그대로 무기, 방어구, 악기, 아티팩트를 제외한 아이템들을 보여준다. 회복 아이템이라는 것이 존재하지 않는 성검전설에서 이 아이템들의 의의는 무엇일까? 게임을 진행해 나가다 보면 알겠지만, 공방을 열게 되면 무기나 고렘, 방어구 등을 합성하는 것이 가능해진다. 또한 패트 몬스터들을 키우게 되면 그들에게 먹이를 주어야 하고, 과수원이 열리면 씨앗을 이용, 열매를 재배하는 것도 가능하다. 그렇다. 성검전설에서 순수 아이템들은 거의가 합성의 원료로 사용할 수 있고 그것이 먹을 수 있는 것이라면 몬스터들에게 먹이로 줄 수 있고 그것이 씨앗이라면 열매를 맺을 수도 있는 것이다. 공방과 몬스터 농장, 과수원에 대해서는 뒤에 더욱 자세하게 다루고 있으니 참조하자.

하위 메뉴

아이템의 하위 메뉴는 무기, 방어구, 악기, 아티팩트로 이루어져 있는데, 이 메뉴들은 다시 스테이터스 메뉴와 옵션 메뉴로 나뉘게 된다. 기본적으로 무기, 방어구, 악기 창은 각각의 리스트와 속성, 위력을 보여주고 여기서 세모 버튼을 누르게 되면 옵션 메뉴가 열리게 된다. 무기 창의 옵션 메뉴는 그 무기가 가지고 있는 시크릿 파워를 보여준다. 방어구 창의 옵션 메뉴는 그 방어구를 장비했을 때의 능력치 보너스와 특수 방어력, 속성 레벨을 보여준다. 악기 창의 옵션 메뉴는 그 악기가 가지고 있는 마법, 즉 전투중 그 악기를 사용했을 때 사용되는 마법을 보여주게 된다. 아이템의 하위 메뉴 중 아티팩트는 말 그대로 아티팩트의 리스트를 보여주는 것으로, 이 중 앞에 번개 마크가 붙은 것은 이미 사용한 아티팩트라는 뜻이다. 또한 입수하고 사용한 아티팩트들이 어떤 필드가 되었는지도 알 수 있다. 참고로 아이템 창에 붙어 있는 모든 번호는 「현재 순서 / 그 창의 현재 보유 량 / 그 창의 최대치」를 나타낸다.

다이어리

이름은 다이어리라고 되어 있지만 사실은 이벤트 리스트이다. 지금까지 클리어해 온 이벤트의 제목이 나열되어 있고 그 중 앞에 노란 동그라미가 있는 것은 클리어한 이벤트, 없는 것은 이벤트 클리어에 실패했거나 현재 진행중인 이벤트를 뜻한다. 별다른 의미가 부여되어 있지는 않은 항목.

컨피그

시스템 조절 항목이다. 벽지 색 바꾸기나 볼륨 조절 등의 기능은 없고 ,사운드의 모노럴 출력 / 스테레오 출력(기본은 스테레오)과 패드의 진동기능의 ON / OFF조절(기본은 OFF), 그리고 현재까지의 플레이 타임을 알 수가 있다. 한 가지 고마운 점은 진동기능이 아날로그, 듀얼쇼크 모두 대응된다는 점이다. 보조 창으로 키 컨피그 기능이 있는데, 필자 생각에는 기본 설정치가 가장 좋다고 본다(정 마음에 안들면 바꾸자).

리턴

왜 이런 항목이 준비되어 있는지는 모르겠지만 어쨌든 적어둔다. 선택하면 메뉴화면을 빠져 나온다(뭐냐…) 이것보다는 ×버튼을 연타하는 쪽이 나을 것이다. 사실은 아무 곳에서나 ×버튼을 한번 누르면 리턴으로 돌아온다.

아이템의 입수





위에서 대략 설명이 되어있기는 하지만 좀더 자세히 설명하기로 한다. 성검전설에서의 아이템의 입수 경로는 다른 게임과 크게 다르지 않다. 던전에 굴러다니는 보물상자를 열거나 마을에 특정 이벤트를 해결하거나 전투에서 승리하거나 중에 하나이다. 이 중에서 전투에서 승리 했을 때가 조금 특이한데, 여타의 게임들과는 달리 성검전설에서는 전투 중간에 적이 죽자마자 경험치가 되는 크리스탈 조각과 입수금이 되는 동전, HP를 회복시켜 주는 캔디나 초콜릿이 나온다. 이것은 자신이 직접 주워야한다. 그리고 일정 확률(꽤 높다)로 떨어뜨리는 아이템도 주울 수 있다.. 그 종류는 장비품이나 악기를 만드는데 쓰이는 주원료 또는 부원료, 몬스터의 먹이로 쓰이는 고기나 열매, 그리고 그 즉시로 장비할 수 있는 무기나 방어구 등의 장비품이다. 이렇게 입수한 아이템들은 일단은 메뉴의 아이템에서 확인할 수 있지만 좀더 자세한 정보를 위해서는 마이홈의 서재나 패트 몬스터의 창고에 있는 도감을 참조하는 것이 좋다. 아이템의 종류에 대한 파악이 됐으면 용도에 맞게 사용하면 된다. 합성의 원료나 몬스터의 먹이로써의 효과, 열매와 씨앗에 대한 정보는 아래에 다시 다루고 있으니 참조하자. 악기의 원료가 되는 코인은 정령을 만나서 악기를 연주하는 이벤트를 거쳐야만 한다.



전투를 하자!



뭐니뭐니해도 롤플레잉의 꽃은 전투라고들 한다. 여기서는 성검전설에서의 전투에 대해 설명하도록 하겠다. 참고로 전투 중 일시정지를 걸면 적의 레벨과 이름을 알 수 있다.

화면 보는 법

주인공 파티가 던전을 진행하다 보면 길가에 돌아다니던 짐승이나 몬스터가 나타나며 곧바로 전투로 들어가게 된다. 별도의 전투 화면없이 바로 전투로 들어가게 되는데, 전투화면이 되면 화면 상단에 스테이터스 게이지가 생겨난다. 이 게이지는 생명력, 즉 HP를 나타내는 긴 게이지와 필살기나 마법을 사용할 수 있게 해주는 어택 게이지(스파제로 시리즈의 슈퍼콤보 게이지라고 생각하면 된다), 그 스테이터스의 캐릭터의 얼굴과 남은 HP의 %, 그리고 싱크로 에너지 젬으로 구성되어 있다. 싱크로란 주인공 파티의 동료들이 서로 가까운 거리에 있으면 발동되는 능력으로 어느 정도 가까운 거리에 들어오게 되면 이 싱크로 에너지 젬끼리 에너지로 연결되면서 해당 능력이 발휘되게 된다. 주인공의 경우 HP회복 속도가 빨라진다든지, 또는 모든 상태이상이 그 순간 치료된다든지 하는 도움이 되는 능력들이다. 그러나 거리가 벌어져 버리면 싱크로는 곧 해체되어 버린다. 스테이터스 게이지를 제외하면 그 외에는 일반 필드와 동일하다. 주인공 파티가 무기를 들고 있고, 조작법이 바뀐다는 점을 빼면.

캐릭터들의 싱크로 능력표

주인공, 고렘 : HP 회복률이 올라간다.

나키타 : 전투 후 얻을 수 있는 돈이 2배가 된다.

다나에 : 서 있을 때뿐만 아니라 걸어다닐 때도 HP가 회복된다.

에스카데 : 보통 무기가 마법 무기가 된다. 속성공격시 위력을 발휘.

루리 : 적을 공격하지 않아도 어택 게이지가 찬다.

진주 공주 : 스테이터스 이상을 전부 회복시킨다. 단, 전투 불능에는 효과가 없다.

바드 : 정신의 능력치가 높아져 스테이터스 이상 공격의 저항이 올라간다.

코로나 : 마법의 능력치가 높아져 마법 공격의 저항이 올라간다.

패트 몬스터 : 몬스터마다 틀리다.

조작하기

기본적으로는 위에 있는 조작표에 의거한 조작으로 전투를 진행한다. ×버튼과 □ 버튼으로 사용할 수 있는 어빌리티(처음에는 대시와 점프로 되어있다)를 이용해서 적에게 접근 또는 이탈하고 동그라미 버튼으로 빠르지만 약한 공격, 세모 버튼으로 조금 느리지만 강한 공격으로 적을 공격한다. 그렇게 적을 공격하다가 어택 게이지가 모이면 그 때 필살기를 사용할 수 있게 된다. 어택 게이지는 한번 사용하면 제로로 돌아가게 되고 많이 모은다고 해서 여러번 사용할 수 있는 것도 아니니 모이면 모일 때마다 계속 사용해 주는 게 좋다. 필살기나 마법은 메뉴의 스테이터스 화면에서 버튼에 자유롭게 설정하고 변경할 수 있다. 처음에는 주인공의 체력도 낮고 무기의 위력도 약하므로 치고 빠지는 방식으로 싸워 나가자.

전투의 요령

기본적인 연속기

성검전설은 액션 롤플레잉이다. 누구나 예상할 수 있듯이 도감을 보면 너무나 많은 어빌리티와 필살기들, 그것이 암시하는 것은 전투의 다양성과 재미이다. 우선은 적을 공격하는 방법에 대해서 알아보자. 기본공격 방법이 빠른 공격과 강한 공격으로 나누어져 있다는 것은 곧 연속기를 만들 수 있다는 것을 의미한다. 일단 ○버튼을 마구 연타해 보면 알겠지만 그 나름대로 피니시가 있는 연속기가 나오는 것을 볼 수 있다. 무기에 따라 다르지만 3~5히트가 나오게 된다. 반면 △버튼을 눌러보면 알겠지만 공격회수는 단 1회뿐이다. 하지만 위력은 강하다. 그리고 이 강공격은 커맨드와의 조합으로 커맨드기를 낼 수도 있다. 단, 이 경우 무기 스테이터스에서 무기에 커맨드가 있는지를 확인해야 한다. 그렇다면 이런 것을 생각해 볼 수 있다. 약공격 1~2회와 강공격의 조합. 이것은 무기마다 틀리지만 해보면 곧 익힐 수 있다.

어빌리티와의 조합

이런 간단한 연속기 외에도 어빌리티와도 공격을 조합해 볼 수 있다. 점프를 한 뒤에 공격버튼을 눌러 나오는 점프 공격이나 어빌리티 '회전'과 공격을 동시에 해서 나오는 전방향 공격기술 '회전 어택'이라던가 어빌리티 '전전(앞으로 구르기)' 중에 공격버튼으로 나오는 '기습' 등 어빌리티와 기본공격의 조합으로 얻을 수 있는 커맨드 공격을 약공격 뒤에 사용해 본다던가 하는 것도 도움이 될 것이다.



그리고 어빌리티와 공격만을 조합하는 것은 아니다. 어빌리티끼리도 조합이 된다. 예를 들어 '가드'와 '대시'의 조합으로 나오는 '가드 대시'라던가 '대시'와 '백대시'를 조합해서 얻을 수 있는 '일루젼'이라던가 얻을 수 있는 기술은 많다. 추천 콤보는 '약공격, 어빌리티+강공격 2회, 강공격'이지만, 이것저것 사용해 보자.

모든 어빌리티 정리

계열	이름	배우는 데 필요한 어빌리티
공격	그래플(グラップル)	밀기, 가드
	서머솔트(サマーソルト)	뒤굴러 뛰기, 뒤구르기
방어	가드(ガード)	없음
	카운터(カウンター)	가드
	졸트(ジョルト)	카운터
공격보조	밀기(プッシュ)	없음
	슬라이딩(スライディング)	대시, 앉기
	해머 스루(ハンマースルー)	배면차기, 밀기
	배면차기(背面蹴り)	그래플, 회전
	태클(タックル)	밀기, 대시
	회전(回転)	없음
	띄우기(うかし)	앉기, 해머 스루
이동	백대시(バックダッシュ)	없음
	뒤구르기(バック転)	백대시, 점프
	일루전(イリュージョン)	대시, 백대시
	대시(ダッシュ)	없음
	앞구르기(前転)	대시, 점프
	가드대시(ガードダッシュ)	가드, 대시
점프	하이 점프(ハイジャンプ)	앉기, 점프
	문설트(ムーンサルト)	하이 점프, 앞구르기
	점프(ジャンプ)	없음
	이단 점프(二段ジャンプ)	점프, 하이 점프
	뒤굴러뛰기(バック宙)	하이 점프, 뒤구르기
기타	앉기(しゃがみ)	없음
	어필(アピール)	없음
	도발(挑発)	백대시, 어필

공격에 있어서 기본 공격만이 능사는 아니다. 열심히 기본공격을 해서 어택 게이지를 모은뒤, 필살기를 사용하는 기쁨을 누리는 재미도 무척 솔솔하다. 또한 어택 게이지가 있을 때 필살기 버튼을 눌러 보면 그 순간부터 발동시 까지는 완전무적이 된다(사기다…). 이것을 이용해서 보스급 적들이 큰

데미지의 기술을 사용할 때, 필살기를 사용해 주면 적의 공격을 무시하고 이 쪽의 필살기만을 히트시킬 수도 있다.

커맨드 기술 표

무기를 가지고 있는 상태에서만 가능하다. 조작은 캐릭터가 오른쪽을 보고 있을 때를 기준으로 한다

- **커맨드 슬래스트(コマンドスラスト) (→→+△) : 대시와 공격을 동시에 행한다. 활 계열무기는 사용불가.**
- **커맨드 어퍼(コマンドアッパー) (→↓+△): 어퍼로 적을 크게 날려 버린다. 활 계열 무기는 사용불가.**
- **커맨드 점프(コマンドジャンプ) (←→△): 한 번 점프를 하고 적의 머리 위로 떨어지며 공격을 한다. 모든 무기로 가능.**
- **커맨드 더블(コマンドダブル) (슬래스트와 동일) : 빠르게 활을 두 번 쏜다. 활 전용의 기술.**
- **커맨드 샷(コマンドショット) (어퍼와 동일):적의 발 아래를 노려 쏜다. 25% 확률로 마비시킨다. 활 전용의 기술.**

NPC와 동료



NPC라는 이름 그대로 그들은 Non Player Character이다. 즉, 그들은 조작이 불가능하다는 소리다. 그러나 조작할 수 있는 방법이 없는 것만은 아니다. 바로 2플레이어 컨트롤러를 이용하는 방법이다. 마찬가지 방법으로 고렘이나 패트 몬스터들도 조작이 가능하다. 물론 일반 이동시의 자유는 없지만. 하지만 고작해야 32비트의 깡통이 조작하는 캐릭터보다 인간이 조작할 때가 더 재미있고 즐거운 법. 친구나 가족들과 함께 즐겁게 전투를 해보는 것도 하나의 방법이 될 수 있다.

3인 파티로 하자!

플레이어는 파티를 최대 3명까지 구성할 수 있다. 주인공의 1P, NPC들이 맡아주는 2P, 그리고 패트 몬스터와 고렘이 맡아주는 3P(이 중에서 3P는 조작이 불가능한 영역이다). 이벤트가 한참 터질 때는 서브 캐릭터도 정신없이 들어왔다 나가고, 고렘이나 패트도 신기해서 데리고 다녀 보지만, 모든 것이 익숙해지면 자칫 새로운 서브 캐릭터나, 3P자리를 비워놓고 다니는 경우가 있다. 나중의 전투는 전부 플레이어가 파티를 준비해야 하므로 계획없이 혼자 다니다가 강한 적 캐릭터를 만나 낭패를 보는 경우가 생긴다(해보면 알겠지만 마지막 이벤트는 대표적인 경우다). 머릿수가 많은 것이 난이도를 떨어트리는데 기여한다는 사실을 잊지 말자(물론 게임이 너무 쉽다고 생각되면 일부러 혼자다녀도 되겠지만…).

다른 세계에서 온 방문자



성검전설은 메모리 카드에 있는 다른 데이터에서 주인공을 로드해, 서브 캐릭터로 사용하는 것이 가능하다. 방법은 두 번째로 얻게 되는 아티팩트인 도미나 마을의 상점가에 있는 빈집. 좀 더 자세히 설명하면 우선 현재 플레이어가 진행하는 주인공과 다른 주인공이 세이브 되어있는 데이터가 필요하다. 그 메모리카드의 데이터가 시작하고 3초만에 세이브한 데이터든지 클리어 데이터든 상관은 없다. 이 메모리카드를 꽂고 도미나 마을 상점가(도구점과 술집과 여관이 있는 부분)에 있는 잠겨있는 빈집의 문을 조사해 보면 갑자기 메모리 카드 로드 화면으로 바뀌면서 현재 플레이하고 있는 데이터 이외의 성검전설의 데이터를 로드하게 된다. 이렇게 하면 그 메모리 카드의 주인공을 NPC로 사용할 수 있게 된다. 처음 시작했는데 이미 게임을 클리어한 친구의 데이터를 로드해서 데리고 다닌다면 CPU의 조작이 아무리 멍청해도 도움이 될 것이다. 단, 마이홈으로 들어가게 되면 여느 서브 캐릭터와 마찬가지로 또 다른 주인공은 돌아가는데, 그 주인공을 로드한 메모리 카드에 그 동안의 성장을 세이브 하게 되므로 메모리 카드를 빼지 말자.

경험치는 어떻게 획득하는가?

그런데, 이렇게 되면 경험치가 문제가 된다고 할지도 모르겠다. 이 게임의 경험치와 돈을 얻는 방법은 위에서 설명했다시피 확률적으로 떨어뜨리는 경험치의 조각과 동전을 없어지기 전에 줍는 것이다. 그럼 돈은 몰라도 경험치를 주인공 외의 다른 파티가 먹어버리면 주인공의 레벨 업에 지장이 있을 수도 있다는 가정을 당연히 세울 수가 있는데…. 그렇지만 현실은 생각보다 덜 가혹해서 그 점에 대해서는 걱정할 필요가 없다. 기본적으로 2인 파티일 때에는 주인공이 얻은 총 경험치가 2로 나뉘는 것이 기본이므로 어차피 경험치는 나뉘어지는 것이다. 그리고 그 녀석들은 전투를 해보면 알겠지만 경험치를 먹는데 거의 관심이 없다. 오히려 먹이고 싶어서 짜증날 정도라 해야 할까?

마법의 사용



마법은 어택 게이지와 관계없이 몇 번이라도 쓸 수 있다는 것이 필살기와는 다른 매력이라 하겠다. 위에서 설명했다시피 마법의 위력은 마나 레벨과 상관이 있다. 주인공이 자주 사용하거나 현재 장비하고 있는 마법의 속성을 봐서 좋은 날을 잡아서 좋은 위치에 있는 던전으로 들어가는 것이 마법을 위해서 도움이 된다. 물론 마법을 믿지 않고 몸으로 때우는 사람이라면 할 수 없지만. 그럼 좀 더 직접적인 마법의 사용법에 대해 알아보도록 하자.

마법은 필살기와 같이 버튼에 등록시켜 사용 가능하다. 그리고 단지 국소적인 공격뿐인 필살기와는 달리 좀 더 넓은 범위에 사용된다는 것도 매력적이다. 게다가 마법 버튼을 누르고 있으면 바로 발동이 되는 것이 아니라 어택 게이지가 마법 게이지로 바뀌면서 누르고 있는 시간만큼 위력이 증가된다(게이지의 한도 만큼). 그러나 필살기와는 달리 발동되기 전까지의 무적시간이 없으므로 적과는 어느 정도 거리를 두고 사용하는 것이 안전하다.

마법을 얻는 방법은?

그런데 이렇게 좋은 마법을 얻기가 그렇게 쉽지 않다. 마법을 얻는 방법은 마법을 쓸 수 있는 악기를 상점에서 돈을 주고 사는 것과 중간에 얻게 되는 작업실에서 스스로 직접 만드는 것의 2가지 방법이 있다. 마을을 어떻게 배치하는가에 따라 변화하기는 하지만 마이 홈에서 좀 더 먼 마을에서 파는 악기가 더 다양하고 좋은 것이 많다. 그러나 성검전설을 좀 더 해보면 알겠지만 정말 돈 벌기가 쉽지 않다. 더욱이 초중반에는 더욱 그렇다. 결국 마법을 만들 수 있는 공방을 빨리 열어서 돈 대신 많이 얻을 수 있는 아이템 주원료, 가끔 만날 수 있는 정령에게서 얻을 수 있는 코인을 이용해서 이런저런 악기를 스스로 만드는 수밖에…. 악기는 주원료 코인을 더해야 만들어지는데 조합수가 아주 다양하므로 표를 싣는 것은 무리가 있다. 마법이 결정되는 것에 가장 중요한 것은 속성과 마법 타입. 이 두 가지가 조합되어 마법의 이름이 결정되는 것이고, 그에 따라 악기도 결정된다(하지만 실제로 타입을 임의로 결정할 수는 없다). 마법의 타입에 대하여 알아보도록 하자.

- **도너츠(ドーナツ): 자신의 바로 주변은 공격 범위에 포함되지 않는 도너츠 모양의 범위가 공격범위가 된다.**
- **서클(サークル): 자신의 중심으로 형성되는 원이 공격범위가 된다.**
- **라인(ライン): 자신의 전후로 형성되는 줄이 공격범위가 된다.**
- **콘(コーン): 자신의 전방으로 점점 넓어지는 공간이 공격범위가 된다.**
- **컨트롤(コントロール): 자신이 공격범위를 방향키로 지정할 수 있다.**
- **랜덤(ランダム): 말 그대로 제 멋대로 공격이 행해진다.**

상태 이상

전투가 끝나면 완치가 되기에 별 의미가 없을 수도 있지만 당해보면 짜증나는 상태이상들. 다른 게임들은 가끔 한번 상태이상에 걸리면 죽을 수밖에 없는 게임들도 많지만 성검전설에서는 다행히 모든 상태이상이 일정시간이 지나면 회복이 된다. 심지어 전투불능까지도. 그럼 상태이상의 종류에 대해 알아보도록 하자.

- **기절:회전공격을 받으면 잠시 이 상태가 된다. 스파 시리즈의 '헤롱헤롱'**
- **미니멈:작아진다. 당연히 능력치 다운.**
- **암흑:눈 앞에 검은 안개가 생긴다. 명중률 다운.**
- **마비:말 그대로 마비된다. 기절과 비슷하지만 지속시간이 더 길다.**
- **혼란:얼핏 보면 아무렇지 않은 것 같지만 방향키의 입력이 반대가 된다.**
- **화상:불타오른다(음…)일정시간 지속적 데미지**
- **독:보라빛이 되면서 계속 데미지를 입는다.**
- **잠:그 자리에 누워 자버린다. 잠시 행동불능이 되지만 한대 맞으면 깬다.**
- **석화:돌이 되면서 행동불능에 데미지까지 입는다.**
- **냉동:눈사람으로 변신하며 꽤 긴 시간동안 데미지를 입는다.**
- **전투불능:말 그대로. 그러나 서서히 스테이터스 게이지가 차면서 100%가 되면 부활한다.**

게임 오버와 세이브, 그리고 기타.

게임 오버



당연히 성검전설에도 게임 오버가 존재한다. 하나는 무사히 라스트 보스를 격파하여 즐거이 엔딩을 감상하는 것과 전투 중에 전원 전투 불능이 되어 당하는 게임 오버. 그런데, 보통 전멸당하고 나면 이전에 세이브했던 곳에서부터 시작해야 하는 다른 롤플레잉과는 달리 성검전설은 전멸당하고 나면 컨티뉴를 할 것인지 아니면 타이틀 화면으로 돌아갈 것인지를 물어 온다. 컨티뉴를 선택하면 전멸직전에서부터 다시 시작한다. 즉, 항상 전투하는 부분이 정해져 있으므로 그 부분의 입구에서 다시 시작할 수 있다는 뜻이다. 어떤 보스에게 전멸당했다고 애꿎은 패드만 집어던지지 말고 어빌리티나 필살기를 바꾸어서 다시 도전해 보는 도전 정신을 기르자. 성검전설에서는 절대로 클리어할 수 없는 보스란 존재하지 않는다.

세이브



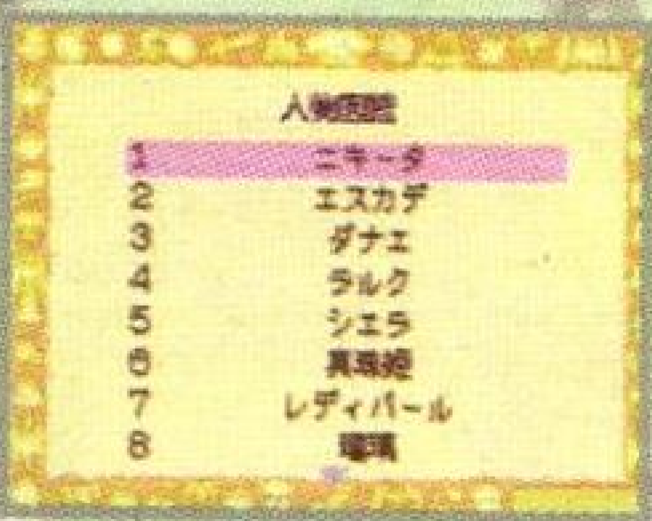
성검전설에서 세이브를 하는 방법은 세 가지가 있다. 하나는 마이 홈의 침대 앞에서, 또 하나는 마을의 여관 카운터에서, 그리고 던전에서 가끔 볼 수 있는 포포이(성검전설 2의 엔딩에서 세계의 구원과 함께 사라진 요정)동상. 세이브 메뉴를 보면 세이브와 2P 컨트롤의 설정 항목이 있다. 여기서 NPC의 2인용 설정 여부를 조절할 수 있다. 단, 다른 주인공의 세이브와 로드는 각각 마이 홈과 도미나 마을의 빈 집에서만 할 수 있다. 단숨에 타이틀 화면으로 빠져나갈 수 있는 퀵 리셋 기능도 있다. 방법은 L1, L2, R1, R2, 셀렉트, 스타트 버튼을 동시에 누르는 것이다.

기타

성검전설에서는 메모리 카드를 이용한 잔재미가 여러가지 존재한다. 위에서 설명한 또 다른 주인공도 그렇고 진행하다가 보면 나오는 배틀 아레나에서의 메모리 카드간 대전, 고렘 작성

후에 할 수 있는 메모리 카드간 무역(?)이 있다. 대전은 말 그대로 지금껏 키워둔 서로의 캐릭터들로 대전을 즐기는 것. 「아머드 코어」만큼의 심오함은 없지만 롤플레잉을 하면서 서로가 그동안 키우고 익혀둔 캐릭터들의 대전을 즐긴다는데 의의를 두자. 이름 또한 배틀 아레나가 아닌가? 무역(?)같은 경우는 고렘을 작성한 후에 가능한 것으로 일단 상점에서 판매하는 아이템으로는 안 된다. 공방에서 스스로 제작한 악기나 공, 방어구 즉 자작품이 필요하다. 자작품이 담겨있는 데이터가 들어있는 메모리 카드를 꽂아두고 게임을 하다가 고렘을 만드는데 도움을 주는 폼포아지에게 가서 말을 걸면 데이터 로드 화면이 되면서 다른 데이터의 자작품을 구입할 수가 있다. 나중에 자작품이 들어 있던 메모리 카드를 로드해 보면 그 아이템이 없고 그 만큼의 돈이 들어와 있는 것을 확인할 수 있다.

도감



게임을 시작하고 나서 서재에 가보면 있는 기본적인 도감들 외에 도미나 마을의 무기점에서 얻을 수 있는 무기, 방어구, 아이템 도감, 식물 도감, 그리고 마이 홈의 주인공 방에 있는 사보텐 군이 성실히 쓰고 있는 사보텐 일기 등, 여러가지의 도감이 존재한다. 여기서 중요한 것은 도감들의 특성이다. 이게 사실 매니아들의 수집가적 기질을 자극하는 요소이기도 하지만 식물 도감이나 아이템, 악기나 무기, 어빌리티 등은 그 아이템의 용도나 조합법 등을 알 수가 있다. 물론 그 모든 것을 귀찮아한다면 할 수 없지만 성검전설의 재미와 의의는 랜드부터 마법까지 게임을 하는데 필요한 모든 것을 스스로의 손으로 만들어 가는 것이 아닌가 하는 사람들에게는 참으로 고마운 자료가 되는 것이다.

마이 홈의 심오한 세계!!

과수원에서의 과실 재배

마이 홈에서 과수원 이벤트를 마치고 나면 나타나는 거대한 나무 트렌트. 트렌트는 주인공이 씨앗을 주면 그 씨앗을 성장시켜 열매를 맺어 준다. 이 열매는 대략 4가지의 용도를 가진다. 첫째로 페트 몬스터의 먹이로 쓸 수가 있다. 열매의 종류는 모두 37종류이며 각기 몬스터의 능력치 상승과 성격의 변화에 영향을 준다. 그 영향의 정도는 다음과 같다.

열매	효과
크라운 가릭	힘 상승 · 오만 하락
고동 순무	힘, 방어, 열혈, 오만 상승 · 마법 하락
스위트 모아이	방어, 마법, 운, 게으름 상승 · 기술 하락
하이힐 배	힘, 기술, 매력, 오만 상승 · 정신 하락
엘리펀트 망고	힘, 체력, 열혈, 오만 상승
고양이 살구	방어, 냉정 상승
주사위 딸기	힘, 열혈 상승
강아지 복숭아	힘, 기술, 친밀 상승 · 책략 하락
산타 사과	힘, 기술, 냉정, 우유부단 상승
고래 토마토	마법, 체력, 매력, 열혈 상승 · 방어 하락
뿔조개 당근	마법, 정신, 냉정, 우유부단 상승 · 기술 하락
슈즈 비파	기술, 매력, 책략, 게으름 상승 · 체력 하락
호박 봄	힘, 정신, 열혈, 오만, 책략, 게으름 상승
벌집 양파	기술, 체력, 정신, 우유부단 상승 · 힘 하락
문어 오렌지	방어, 체력, 책략, 게으름 상승
오징어 레몬	마법, 책략 상승
용수철 바나나	체력 상승 · 책략 하락
해바라기 옥수수	마법, 매력, 열혈 상승 · 우유부단 하락
피쉬 후르츠	기술, 마법, 매력 상승 · 체력, 책략 하락
로켓 파파야	마법, 매력, 냉정 상승 · 열혈 하락
아르마딜로 양배추	방어, 정신, 친밀, 고독 상승 · 매력 하락
돌고래 큐리	마법, 운, 친밀, 고독 상승 · 힘 하락
고슴도치 양상치	방어, 매력, 냉정 상승 · 열혈 하락
멧돼지 수박	힘, 기술, 정신, 고독 상승 · 매력 하락
다이아 월계수	힘, 운, 열혈 상승 · 우유부단 하락
하트 민트	매력 상승 · 게으름 하락
스페이드 바질	정신, 고독 상승
시계 파인	힘, 기술, 방어, 마법, 체력, 정신, 매력, 운 상승 · 냉정, 게으름, 친밀 하락
골드 크로바	기술, 운, 친밀 상승 · 냉정 하락
코뿔소 메론	힘, 체력, 정신 상승 · 마법, 냉정 하락
백합 완두콩	기술, 체력, 냉정, 우유부단, 친밀, 고독 상승 · 마법 하락
비다멘 베리	정신, 친밀 상승
상어 가지	방어, 마법, 책략 상승 · 친밀 하락
가면 고구마	방어, 체력, 정신 상승 · 운, 친밀 하락
종 포도	체력, 정신, 게으름 상승 · 친밀 하락
독키리 매쉬	운 상승
작은 집 버섯	힘, 기술, 방어, 마법, 체력, 정신, 매력, 운 상승



위의 표를 잘 보면 알 수 있듯이 각기 올라가고 내려가는 능력치의 차이가 각 열매마다 틀린데, 시계 파인이나 작은 집 버섯처럼 능력치를 많이 올려주면서 피해가 적은 것을 고르는 것이 좋다. 열매는 몬스터의 먹이도 되지만 몬스터의 새끼를 잡을 때 미끼로 쓰는 것도 가능하다는 것을 염두에 두자. 둘째로 무기나 방어구를 개조할 때 들어가는 부원료로 사용이 가능하다. 물론 부원료는 열매 말고도 많은 것이 있지만, 열매 중에서도 부원료로 사용이 가능한 것이 있다. 특히 작은 집 버섯은 개조용 부원료로써의 사용 가치도 높다. 셋째로는 고렘의 착색용 도료로 사용할 수 있다. 스테이터스 화면에서의 칼라는 이것을 말하는 것이다. 물론 모든 열매를 모두 사용하는 것은 아니고 가능한 열매와 불가능한 열매가 따로 있다. 어디까지나 컬러링이므로 가벼운 마음으로 컬러풀하게 꾸며보자(열매가 남는다면). 열매의 네번째 용도는 어쩌면 가장 중요하다고도 할 수 있는 판매용이다. 이것은 물론 본래의 용도와 조금 어긋나기는 하지만, 한번 재배를 시작하면 반드시 수확이 돌아온다. 게다가 수확할 때 트렌트에게 말을 걸어보면 씨앗을 몇가지 또 주는데 물론 이것도 다시 맡겨서 열매로 키우는 것이 가능하다. 이렇게 수확한 열매들이 모두다 사용된다고는 볼 수 없다. 원래 성검전설은 돈을 벌기가 쉽지 않은 게

임이므로 죄책감 가질 필요 없이 남아도는 열매들은 지체없이 상점 등에 갖다가 팔도록 하자. 의외로 짭짤한 수입이 된다.

얻고 싶은 열매를 좀더 많이 맺게 하려면?

열매를 맺게 하는 씨앗에는 8종류가 있고 각각 마나 속성이 부여되어 있다 . 트렌트에게 말을 걸어보면 씨앗의 조합과 요일의 마나 레벨이 열매에 영향을 끼친다고 한다. 우선 씨앗의 종류에 대해 알아보자.

- **둥근 씨앗(まるい種): 청색, 운디네의 속성을 지닌다.**
- **타원형 씨앗(だえんの種): 황색, 오라의 속성을 지닌다.**
- **휘어진 씨앗(ひしゃげた種): 적색, 사라만다의 속성을 지닌다.**
- **큰 씨앗(おおきな種): 녹색, 드라이어드의 속성을 지닌다.**
- **작은 씨앗(ちいさな種): 갈색, 놈의 속성을 지닌다.**
- **가늘고 긴 씨앗(ほそながい種): 자색, 진의 속성을 지닌다.**
- **넓적한 씨앗(ひらたい種):백색, 윌 오 위스프의 속성을 지닌다.**
- **가시 돋친 씨앗(とげとげの種):???, 셰이드의 속성을 지닌다.**

여기서 씨앗의 색은 곧 마나 속성의 색이기도 하고 열리는 열매의 색이기도 하다.

씨앗의 조합과 열매

기본적으로 같은 씨앗을 2개 조합하여 트렌트에게 맡기면 거의 틀림없이 같은 색의 열매를 맺는다. 예를 들어 둥근 씨앗 2개를 맡기면 보통 하트민트(청색)과 아르마딜로 양배추(청색), 스페이드 바질(청색) 등이 나오게 된다. 같은 방법으로 같은 종류의 씨앗을 맡기면 그와 같은 색의 열매를 맺는다고 보면 될 것이다. 그런데 플레이어가 얻고자 하는 열매를 열게 하는 씨앗이 없거나 전부 사용해 버렸다면 그땐 지금 가지고 있는 것만으로 어떻게 해 볼 수가 있다. 100%의 확률을 가지는 것은 아니지만 만약 플레이어가 지금 자색의 비다맨 베리'가 필요하다고 하자. 그런데 지금 가지고 있는 것은 자색의 가늘고 긴 씨앗이 아닌, 청색의 둥근 씨앗과 적색의 휘어진 씨앗뿐이라고 하자. 그럼 그냥 둥근 씨앗과 휘어진 씨앗을 맡기자. 각각 하나씩. 그러면 청색 열매1개와 적색 열매 1개가 나오는 것이 아니라 그 두색의 조합으로 자색의 '상어 가지'나 '비다맨 베리', '백합 완두콩'이 나오게 된다(실험해 보자). 모든 색의 조합의 기본은 이렇게 서로 섞어 보는 것으로 알 수가 있게 되는데, 여기엔 변수가 있다. 일단은 색의 구분이 없는 가시 돋친 씨앗이 그것이다. 예측해 보면 당연히 검은색이고 셰이드의 속성을 지녀야 할 씨앗임에도 불구하고 가시 돋친 씨앗끼리만 섞더라도 절대로 검은 열매인 '독키리 매쉬'나 '작은집 버섯'이 나오지 않는다(나올 때도 있다). 오히려 엉뚱한 여러 가지 색의 열매가 마구 열릴 것이다. 그러나 완전히 무작위로 나오는 것은 아니다. 그럼 어떻게 사용해야 하는 것인가? 트렌트의 조언중에 완전히 다 수확하지는 못하겠지만 4개까지 씨앗을 맡을 수는 있다는 대사가 있다. 일단 나름대로 검은색이 나올듯한 색을 조합해 본 뒤에 그 색에 부족하다고 생각되는 씨앗 1개와 가시 돋친 씨앗을 1개 더 넣어 총 4개의 씨앗을 맡겨 보자. 수확되는 열매의 갯수는 조금 떨어지지만 완전히 엉망인 결과는 아닐 것이다. 물론 한번에 성공할 수는 없겠지만 세이브와 퀵 리셋을 반복하여 여러가지 조합을 시험해 보자. 실험 정신 없이는 좋은 결과를 얻을 수 없는 것이다. 그리고 한가지 더. 가능하면 드라이어드의 날을 잡아서 씨앗을 맡기도록 하자. 아직 완벽하다고는 말할 수 없지만 요일과 수확량은 관계가 있는 듯하다. 즉, 오라의 날은 피하라는 뜻이다. 나머지 4개의 요일은 그대로 색에 관여하는 것 같다. 노력 없이는 아무 것도 얻을 수 없는 게임이 이 성검전설이다. 부디 좋은 결과를 얻는 날을 바라며…



패트 몬스터의 육성

패트를 키울수 있는 시점은 초반 이벤트 2개 정도를 수행한 후이다. 도미나 마을 북서쪽으로가면 패트목장(ペット牧場)이란 이벤트가 발생하는데 그 이벤트를 클리어하고 나면 양파검사가 직접 패트를 육성하는 기본적인 설명을 해주고 이벤트가 종료되면 그 후부터 마이홈에서 언제든지 패트를 육성할 수 있게된다.

참고: 패트목장 이벤트에서 잡을 수 있는 알(ヒナ)의 종류는 랜덤이므로 잡히는 알이 다를 수도 있다. 예를 들어, 새의 알이 잡힌다면 초코보를 기를 수 있고 마수의 알이 잡힌다면 라비를 기를 수 있게 되는 것이다.

※ 이하 패트를 편의상 몬스터라고 표기하겠다.

메뉴설명

목장 안의 집에 들어가면 사육에 관계된 메뉴가 링 커맨드 형식으로 나타난다.



데리고 다닌다(つれていく)

말 그대로 자신이 키운 몬스터를 데리고 다닐 수 있는 메뉴

다만 몬스터가 알 상태라면 아직은 데리고 다닐 수 없다(당연한 건가).

먹이를 준다(エサをあげる)

몬스터에게 먹이를 줄 수 있는 메뉴

아이템중에 'エサ'라고 씌여있는 걸 줄 수 있다. 과일이나 고기를 주는 순서는 따로 정해져있지 않기 때문에 아무렇게나 줘도 상관없지만 한번에 줄 수 있는 먹이는 3개까지가 한계이니 알아두자. 주는 먹이에 따라서 특수능력이 생기는 경우도 있다. 여러모로 실험해 보자.

※주의-여기서 중요한 점을 알아놓아야 할게 있는데 바로 먹이를 3개까지 다 주고 나면 주었던 먹이를 몬스터가 다 먹기 전에는 먹이의 종류를 절대로 변경할 수가 없다. 그러므로 처음에 신중하게 선택해야 한다.

방목(放牧)

몬스터를 집안이 아니라 바깥에서 키우는 메뉴. 방목할 수 있는 몬스터의 숫자는 3마



리까지이고 방목중인 몬스터를 클릭하면 3가지의 메뉴창이 뜬다.

데리고 다닌다(つれていく)

방목중인 몬스터를 동료로 만들어 함께 나갈 수 있다.

집에 넣는다(小屋にいれる)

방목중인 몬스터를 다시 집안으로 돌려보낸다.

쓰다듬기(なでる)

방목중인 몬스터의 성격상태를 살펴본다.

예를 들어 '특별한 성격이 나타나지 않는다' 라는 말이 나오면 보통 상태이고 '열혈적이다' 라고 나타나면 기르고 있는 몬스터의 상태를 좋다는 것을 의미한다.

팔다(賣る)

기르고 있는 몬스터를 돈을 받고 판다.

이 메뉴를 선택하면 제니퍼라는 아줌마가 나와서 몬스터의 상태를 조목조목 살펴보고 가격을 말해주는데 선택문에서 위에 것이 '팔지 않는다' 이고 밑에 것이 '팔다' 이니 알아두자.

참고로 몬스터가 5마리가 다 찼을 경우에는 선택하기만 하면 선택문이 나오지 않고 그냥 팔아버리니 유의해야 한다.

リング, りんぐ, ランド

포켓스테이션용 메뉴

도감

보통 도감과 완전 동일.

빠져나오기

말 그대로 모든 걸 취소하고 나오는 메뉴. 보통 X버튼을 누르면 취소가 되지만 링 커맨드 만큼은 꼭 이 커맨드를 선택해야만 빠져 나올 수 있다.

참고사항

1. 알이 부화하기 전까지는 아무런 행동 명령을 내릴 수 없다.
2. 몬스터를 잡는 것은 5마리까지이며 5마리가 채워진 상태에서 잡으면 반드시 1마리를 팔아야한다.
3. 몬스터 이름 변경은 스테이터스 화면에서 몬스터의 이름을 선택하면 가능하다.
4. 몬스터가 먹이를 다 먹게 하려면 시간이 흘러야 하는데, 시간을 보내는 방법은 보통 이벤트 1개 정도를 클리어한 후에 가



보는 것이 적당하다. 괜히 아티팩트 위를 돌아다니면서 시간을 보내려 하지 말자. 아티팩트 위의 이동은 속성요일만을 변화 시킬뿐 몬스터 육성에 필요한 시간은 그대로이다. 괜한 시간낭비 하지말기를 바란다.

몬스터잡기

'패트 목장' 이벤트를 클리어할 때와 같은 방식이며 반드시 알일 때만 잡을 수 있다.

알은 종류에 따라서 여러가지로 나뉘는데 보통 곤충, 마수, 드래곤, 불사, 물고기, 신비(不思議) 등으로 나뉜다.

알에 따라 나오는 몬스터의 실제 예는 다음과 같다.

a. 곤충의 알 - 빡끔 방울
b. 마수의 알 - 라비
c. 드래곤의 알 - 스카이 드래곤
d. 불사의 알 - 미이라
e. 물고기의 알 - 물고기 류 몬스터
f. 신비한 알 - 스파이 아이

잡자 좀!

이벤트 진행중에 알(ヒナ)이 발견되면 알을 유인할 먹이를 던지기 위해서 일시적으로 버튼이 한개 추가된다. 방법은 알이 놀아다니는 장소에서 ' □ ' 버튼을 누르는 것 뿐이다. □버튼을 누름과 동시에 유인물로 던질 먹이의 리스트가 출력되며 한번 던졌던 먹이는 다시 회수가 가능하다.

1. 유인할 먹이를 놓아둔다.
2. 몬스터가 먹이를 먹을 때까지 기다린다.
3. 먹이를 먹고난 후에 잠이 들면 잡는다.

주의 : 몬스터가 먹이를 먹었다고 바로가서 잡으려고 하면 도망치기 십상이다. 몬스터의 머리위에 '하트' 마크가 떠 있다면 먹고있는 중이란 의미고 다 먹고난 후의 상태가 'zzz' 상태이다. 반드시 머리위에 'zzz' 마크가 떠오르면 가서 잡도록.

상당히 쉬운 방법이지만 먹이 놓기의 위치선정을 잘못하였다면 알이 아예 눈치채지 못한다. 또한 미끼를 놓는 것을 알에게 들켜버리면 알이 그 지점으로 잘 지나지 않는다. 이같은 불상사가 생기지 않도록 유의하기 바란다.

추천할 만한 몬스터 잡기 방법 2가지

첫번째 방법! 알이 구석으로 갔을 때 눈치채지 못하도록 재빨리 알이 다시 돌아올 만한 지점에 먹이를 대량으로 놓아두는 것.

두번째 방법! 먹이를 한가운데에 어느정도 놓아두고 구석으로 가서 기다리는 것. 첫번째 방법은 맵이 커다란 곳에서 쓸만하고 두번째 방법은 조그만 맵이나 잘 보이지 않는 곳에서 사용하면 유용할 것이다. 먹이를 먹고도 잠들지 않는 녀석이 가끔씩 생기는데 이럴 때는 당황하지 말고 위의 방법을 똑같이 반복해주면 된다.

몬스터 육성 방법

몬스터의 육성방법은 크게 3가지로 나뉜다. '집안에서 기르기', '방목하여 기르기', '데리고 다니면서 기르기' 로 각가지의 방법마다 나름대로 성장의 특성이 있지만 그 특성중에서 전투에 밀접한 영향을 끼치는 성격에 대하여 설명하겠다.

집안에서 기르기

알에서 갓 부화하면 집안에 있게 되는데 이 상태로 계속 집안에서만 키우게 된다면 소극적성격의 몬스터가 될 가능성이 높다.

※ 집안에서만 기르면 몬스터가 소극적이 되어 전투시에 공격을 잘 하지 않으므로 전투보조를 원한다면 이 방법은 별로 추천하고 싶지 않다. 성장도 느리고 쓸모가 없으므로 몬스터를 길러서 감상하는 것에 만족하는 사람이라면 이 방법을 추천한다.

방목하여 기르기

몬스터를 목장안에 풀어놓고 육성하는 방법으로 집안에서 기르는것 보다 열혈적으로 될 가능성이 높다.

※ 가장 무난한 사육 방법이다. 성격도 커가면서 열혈적으로 바뀌어서 전투보조로 쓰기 알맞으며 먹이만 제대로 주어주면 기르는데는 아무런 문제가 없는 방법. 다만 데리고 다니면서 기르기보다 성장속도가 늦다는 것이 문제이다.

데리고 다니면서 기르기

말 그대로 몬스터를 동료로 만들어 데리고 다니면서 키우는 방법이다.

위의 2가지 방법과 틀린 점은 주인공과 똑같이 경험치 크리스탈을 획득해야 성장이 가능하며 이 방법도 방목과 마찬가지로 몬스터가 열혈적으로 될 가능성이 높다. 이 상태에서는 먹이를 주어도 아무런 효과가 없으므로 괜한 아이템 낭비를 하지 말도록 하자.

※ 이 방법은 초보자보다 어느 정도 플레이 경험이 있는 중급유저가 사용하면 효과적이다. 보통 키우는 몬스터들은 경험치 크리스탈을 잘 먹지 않기 때문에 성장시키기가 까다롭지만 몬스터들이 크리스탈을 획득하게 할 수만 있다면 순식간에 강력한 몬스터를 육성시킬 수 있다.

육성 가이드

처음 알(ヒナ)을 얻어도 어떻게 해야될지 막막한데 먼저 이벤트 한 개를 해결하고 와보면 몬스터가 알에서 부화해 있을 것이다. 여기서 일단 깨어난 알의 육성 방법을 선택해야 하는데 위의 3가지 육성방식 중 자신에 맞는 것을 선택하도록 하자.

먹이의 경우 과일류와 고기류 2종류가 있지만 특별히 구분되는 것은 없고 먹이고 싶은 걸로 최대 3개까지 먹일 수 있다. 먹이는 먹이에 따라서 특수능력이 생길 수도 있지만, 능력치가 저하될 수도 있다. 참고로 무조건 비싼 먹이를 먹였다고 해서 강한 몬스터로 길러지는 게 아니고, 어느 정도의 조합이 필요하다.

처음 키우는 것이라면 방목을 추천하고 전투에 감을 잡았다고 생각되면 데리고 다니면서 키우기를 추천한다. 데리고 다니면서 키울 때 라비나 초코보 같은 경우에는 직접 공격밖에 못하기 때문에 상당히 기르기가 까다로우니 특별한 경우가 아니라면 방목해서 사육할 것을 추천한다. 방목했을 경우 보통 이벤틀트 하나 해결했을 때 레벨이 1씩 올라가고 HP는 평균 8-10까지 상승하며, 공격력은 1-2정도 상승한다. 이 수치는 플레이어가 주는 먹이와 몬스터의 성격에 따라서 조금씩 변화한다.

초반에는 플레이어가 아직 미숙한 몬스터들을 많이 보조해 주어야 하는 만큼 실력 있는 플레이어가 아니라면 초반에는 적 몬스터에게 꽤 많이 동료몬스터가 죽어버릴 테니, 이 점 또한 주의해야 한다. 하지만 데리고 다니던 몬스터는 그 전투에서 사망해도 시간이 지나거나 전투가 끝나면 다시 부활하니 크게 걱정할 필요는 없다.

또 한가지 알아둬야 할점이 있는데 바로 플레이어와의 상성이다.

플레이어가 원거리 공격을 위주로 하는데 기르는 몬스터가 근접 타입이라면 밸런스가 맞지 않을 수가 있다. 따라서 어느 정도 성격적으로 상성을 맞추는 게 중요하다. 또한 특수능력이 있는 몬스터의 경우에는 동료를 데리고 다니는 것과 마찬가지로 주인공과 싱크로되어 특수능력이 발동되기도 하므로 그

고렘 메이커 자격 시험

1. 고렘에 필요한 재료

Q. 고렘을 움직이게 하는데 만들어야 할 것들은 무엇인가요?

A. 바디와 로직 블록

고렘은 육체적 성능을 결정하는 바디와 공격기를 결정하는 로직 블록이 갖추어져서 필요한 기능을 수행한다.

2. 바디의 재료

Q. 바디를 만드는데 필요한 것은 무엇인가요?

A. 무기와 방어구를 적어도 한 개씩

바디는 무기 최대 1개, 방어구 최대 3개를 재료로 작성한다. 능력치나 속성레벨 같은 기본 파라메터를 결정해서 생명구에 새기고 무기, 방어구를 형성한다. 재료로 쓰인 무기와 방어구의 성능이 바디의 성능에 반영된다.

3. 블록의 재료

Q. 로직 블록을 만드는데 필요한 것은 무엇인가요?

A. 무기, 방어구, 악기를 2개

로직 블록은 무기, 방어구, 악기 중 2개를 조합해 만든다. 로직 블록은 고렘의 행동을 결정하는 중요한 파트이다. 블록마다 한가지의 패턴이 정해지며 조합에 따라 행동패턴이 설정된다.

4. 로직 보드

Q. 로직 보드의 칸은 무엇에 의해 정해지나요?

A. 재료에 쓰인 방어구의 수

로직 보드에 블록을 입력해 고렘의 행동을 설정한다. 많은 블록을 끼우면 끼울수록 행동패턴은 다양해지고 좋은 보드를 형성할 수 있다.

5. 고렘의 행동

Q. 로직 블록의 종류는 무엇에 의해 정해지나요?

A. 재료로 쓰인 무기, 방어구, 악기의 조합에 의해

고렘의 행동은 로직 블록에 의해 기정된다. 로직 블록을 다양하게 세팅한다면 더 많은 행동을 하게 할 수 있을 것이다.

6. 로직 블록

Q. 로직 블록의 형태는 무엇에 의해 결정되나?

A. 재료로 쓰인 무기, 방어구, 악기의 주원료의 조합

로직 블록은 11가지의 형태가 가능하다. 이는 주원료의 조합에 따라 결정되게 된다. 또한 블록에 사용된 재료의 성능에 따라 행동의 위력이 결정된다.

7. 공격타입

Q. 고렘의 공격 타입은 무엇이 결정하나요?

A. 재료로 쓰인 무기의 종류

고렘에는 공격 타입이 있다. 녹색의 블록은 공격타입과 합치가 되어야 세팅이 가능한 블록들이다. 녹색의 블록을 만들때에는 고렘에 세팅된 것들이 무엇인지 주의를 해야한다.

8. 공격력과 방어력

Q. 바디의 공격력과 방어력은 무엇으로 결정되나요?

A. 재료로 쓰인 무기와 방어구의 성능

바디의 성능은 대부분 재료로 쓰인 무기와 방어구의 성능에 의해 결정된다. HP, 공격력, 방어력, 속성 레벨등이 이에 속하며 로직 보드의 크기나 고장률은 제외된다.

9. 고장률

Q. 고장률은 무엇에 의해 결정되나요?

A. 재료로 쓰인 방어구의 수

고장률은 고렘의 기술등의 발동이 실패할 확률이다. 블록을 세팅할 때 표시되는 황색의 화살표는 그 블록의 행동을 하고 난 후에 아래의 블록에 자동적으로 이어 수행된다는 것을 나타낸다. 발동에 실패하면 이어지는 명령은 끝나게 된다.

10. 행동결정수단

Q. 고렘은 어떻게 행동결정을 하나요?

A. 적과의 거리, 그리고 어택 게이지, 로직 블록을 참조해 결정합니다.

고렘의 행동을 결정하는 것은 세팅된 로직 블록이지만 다수의 로직 블록이 있을 경우는 적과의 거리, 그리고 전투시 나타나는 어택 게이지를 참조해서 결정한다.

관계를 잘 알아두는 것이 중요하다. 그러나 싱크로가 된다고 무조건 좋은 것은 아닐 수도 있으니 알아두자. 예를 들어, 오우거 박스같은 경우에는 플레이어와 싱크로하면 적 몬스터를 모두 아이템으로 만들어 버리니 경험치 획득을 위한다면 피해야할 것이다.

추천할만한 알은 '드래곤의 알'이다. 드래곤의 알은 설원에서 잡을 수 있으며 키워보면 초반에는 물론 후반부에서도 엄청난 위력을 보여준다. 만약 팔아야 할 경우에도 조금만 키워놓으면 대략 5000루크가 넘는 비싼 가격에 팔 수 있다.

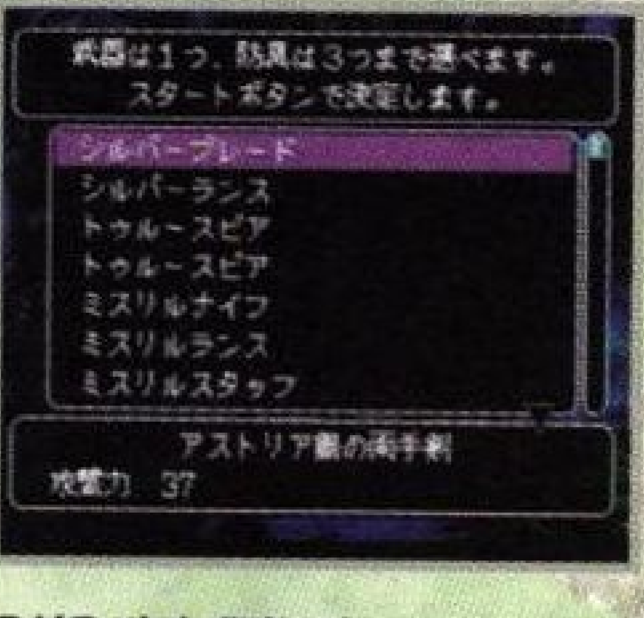
무기와 방어구의 제작

게임 중반에 나오는 무기작성 이벤트를 클리어하면 그 이후로 무기의 제작이 가능하다. 무기의 제작은 원료를 무기로 바꾸거나, 소지한 무기를 더 강화시키는 방식의 두 종류이다(방어구도 마찬가지). 그러나 무기의 조합과 강화는 그 경우의 수가 너무도 많기 때문에 일일이 게재하는 데에는 무리가 있다. 지면과 수치관계상 공략후편에 일부의 무기와 방어구 표만을 게재하는 것에 그치는 것을 양해해 주기 바란다.

고렘을 만들자!

고렘은 이벤트 '본보야지의 연구소'(ボンボセシの研究所)를 클리어한 뒤 작업실에 가서 이벤트 '고렘 작성'(ゴーレム作成)을 클리어한 후 제작이 가능하다. 고렘 작성의 대강은 본보야지가 전해주는 도감에 설명이 되어 있다.

이벤트에 등장하는 퀴즈들은 전부 여기에서 출제되기 때문에 이 내용만 기억하고 있다면 별 어려움 없이 패스할 수 있을 것이다. 사실 여기 있는 내용만으로도 고렘을 만드는 데에는 지장이 없지만 좀더 자세한 설명을 필요로 하는 유저들을 위하여 고렘 제작을 차근차근 살펴보도록 하자.



우선은 바디 제작부터

바디 제작시에 필요한 것은 앞에도 있지만 무기 1개, 그리고 방어구 1개 이상이다. 물론 방어구를 한 개나 두 개를 쓰겠다면 굳이 말리지는 않겠지만 '도미나 마을'의 상점에서 브론즈시리즈 중에 비교적 저렴한 것을 하나씩 사서 3개를 채우는 것을 권하고 싶다. 그래야만 방어력도 올라가고 고장률도 낮추면서 로직보드도 넓힐 수 있기 때문이다. '내 고렘은 장식용이다' 혹은 '고철이 어떤 건지 궁금해서…' 만드는 사람은 좋을 대로 하시길….



공격 타입을 고려하자!

역시 앞에 있지만 고렘에게는 나름의 공격 타입이 있다. 이것은 의외로 아주 중요한 사항으로, 멋모르고 막 만들어 놓은 로직 블록이 나중에 하나도 맞지 않는 황당한 경우를 당할지도 모른다. 그러므로 바디의 공격타입을 꼭 생각하도록 하자. 공격 타입은 아래의 표를 참조하자.

무기에 따른 공격 타입	
무기	단검
한손검	도끼
양손검	배틀액스
해머	창
로드	글러브
쌍절곤	활
공격타입	스피어
길로틴	길로틴
체인소드	체인소드
해머	스피어
스피어	펀치
해머	샷건

공격 타입을 정했다면 당연히 그 무기를 바디의 재료로 선택해야 한다. 만약 블록을 먼저 만들었다면 어떤 블록이 있는지 꼭 살펴본 후에 만들도록 하자. 블록에 관한 설명은 뒤에 자세히 하도록 하겠다. 앞서가는 게이머도 좋지만 살펴가는 게이머가 훨씬 안전하다.

기본 능력치를 계산해 보자

기본 능력이 낮으면 고렘은 고철에 불과한 존재이다. 블록이 아무리 좋아도 쓰기도 전에 망가져 버리는 고렘도 허다하다.

우선적으로 고렘의 능력치는 바디에 쓰인 재료에 달려있다. 도미나의 브론즈 시리즈로 있는 시간, 없는 시간 다 투자해서 고렘을 만들었을 경우에는 색을 예쁘게 칠해서 작업실을 꾸미는 용도로 이용하도록 하자. 그만큼 좋은 재료로 만드는 것이 낫다는 말이다. 공격력은 당연히 재료로 쓰인 무기의 공격력이 고렘의 공격력이 된다. 방어력 역시 마찬가지여서 고렘에 들어간 3개의 방어구의 방어력의 합이 바로 고렘의 방어력 합이 된다.

문제는 그 다음. 8가지 영향도가 있는데…. 무기나 방어구에 ±수치가 있는 경우가 있다. 이때는 무기나 방어구에 있는 수치에 5를 곱한 수를 고렘의 수치에 추가로 더한다. 참고로 고렘의 기본 수치는 모두 20으로 마이너스가 많은 경우에도 20아래로 내려가지는 않는다.

그 다음에는 속성레벨. 이것이 정말 중요한데…. 방어구에 엄청나게 속성레벨을 올리고 별의별 개조를 퍼부어도 고렘이 가지는 속성레벨은 오직 무기의 속성레벨에 의한다는 사실을 염두에 두자. 따라서 고렘 잘 만들어 보겠다고 갑옷에 금화, 마나스톤, 크리스탈 쏟아봤자 그것이 곧 삽질이라는 사실을 깨닫게 될 것이다. 부가 속성은 역시 무기의 부가 속성에 준하기 때문이다.

그 다음에는 특수 방어라는 것이 있다. 이것은 이번엔 방어구의 것에 준한다. 방어구에 있는 속성 방어나 상태이상 방어 같은 것이 그대로 고렘의 특수 방어에 들어간다. 그 외에 로직 보드나 고장률은 방어구의 수에 준하는데 3개 기준으로 고장률은 15, 로직보드는 6×6이 된다.



블록, 블록, 로직 블록

로직 블록에 필요한 것은 무기, 방어구, 그리고 악기 중에 2개만 있으면 된다. 물론 조합이 되는 종류와 안 되는 종류가 있지만 일단은 이거면 충분. 역시 앞의 설명만 읽어도 대충 이해는 되겠지만 그래도 명심할 것은 일단 로직 블록의 조합은 무기나 방어구

나 악기의 종류의 조합에 의한다는 것. 즉 브론즈대거+브론즈대거나 브론즈 대거+바이젤 대거나 나오는 조합은 같다는 것이다. 물론 블록의 모양은 달라지고 위력은 높은 것이 높다. 하지만 위력 자체도 바디의 능력치가 좋다면 커버가 가능하므로 애써 좋은 무기를 블록에 쓸 필요는 없다. 좋은 무기는 가능하면 바디쪽에 더 주도록 하자. 물론 그렇다고 +수치가 하나도 없는 블록은 쓰지 말고…. 위력은 조합에 따라 +10까지 올라가지만 이런 수치는 거의 환상의 무기들을 요구하므로 +4정도면 강력한 무기라고 생각하자. 조합에서 나오는 블록들은 뒤의 표를 참조해주기 바란다. 또한 블록에는 색이 주어져 있다. 세가지 색이 있는데 녹색, 빨간색, 그리고 파란색이다. 녹색은 공격타입에 따라 장비의 가능이 결정되는 것들이고 빨간색은 어느 타입에서나 쓸 수 있는 무기들, 그리고 파란색은 이동과 방어에 관련된 블록들이다.

테트리스를 잘해야…

로직 블록에서 중요한 것은 블록도 중요하지만 배열 역시 무시할 수 없는 요소이다. 마치 테트리스 같은 방법인데 로직 보드 위에서 블록들을 잘 맞물려 배열하는 것이 그 방법이다. 로직 보드의 가로축은 거리(RANGE)이고 세로축은 어택 게이지(GAUGE)임을 알아두자. 그러면 이들을 어떻게 활용할 것인가….

논리적으로 생각해보자. 로켓 미사일이나 봄버같은 것을 최근거리에 붙여 놓았다. 당연히 적들이 코앞에 있어도 저 멀리로 펑펑 쏴 댈 것이고, 반대로 최원거리에 '핵자폭' 같은 것을 설정했다면? 아마 적은 다가오지도 않았는데 고렘은 '임무완료'라며 자폭해 버릴 것이다. 적과의 거리가 어느 정도일 때 공격이 먹힐 것인가를 염두에 두고 배열을 하자. 유효거리 역시 뒤의 표를 참조하자.

로직 블록 조합표 1

	단검	한손검	도끼	대검	배틀×	해머	창
단검	체인스피어	체인길로틴	체인길로틴				
한손검	체인길로틴	길로틴	길로틴	체인소드R	체인소드R		체인길로틴
도끼	체인길로틴	길로틴	길로틴	체인소드R	체인소드R		체인길로틴
대검	체인소 R	체인소 R	체인소	체인소			
배틀×	체인소 R	체인소 R	체인소	체인소			
해머						뿅뿅망치	
창		체인길로틴	체인길로틴				체인스피어
로드		체인길로틴	체인길로틴				체인스피어
글러브	체인드릴					철구어퍼	체인드릴
쌍절곤						뿅뿅망치	
활							
방패							
투구						철구비	
모자						철구비	
아머							
로브				체인소 회	체인소드 회	대차륜철구	
장갑							
반지						먹거리드롭	
부츠							
샌달							
풀메일							
망토				체인소 회	체인소 회	대차륜철구	
펜던트						먹거리드롭	
아프	드릴로켓					드릴로켓	
마란바							
폴롯							
드럼		용권길로틴	용권길로틴				

로직 블록 조합표 2

	로드	글러브	쌍절곤	활	방패	투구	모자
단검		체인드릴					
한손검	체인길로틴						
도끼	체인길로틴						
배틀액스							
해머		철구어퍼	뿅뿅망치			철구비	철구비
창	체인스피어	체인드릴					
로드	체인스피어	체인드릴					
글러브	체인드릴	너클펀치	철구어퍼				
쌍절곤		철구어퍼	뿅뿅망치			철구비	철구비
활				샷건	네트샷		
방패				네트샷		배리어	배리어
투구			철구비		배리어	지지	공중대기

모자			철구비		배리어	공중대기	공중대기
아머		폭렬펀치			핵자폭	불꽃폭탄	불꽃폭탄
로브			대차륜철구				
장갑				네트샷	배리어	배리어	배리어
반지			먹거리드롭	W비트			
부츠							
샌달							
풀메일		폭렬펀치			핵자폭	불꽃폭탄	불꽃폭탄
망토		대차륜철구					
펜던트			먹거리드롭	W비트			
하프	드릴펀치	로켓펀치				로켓미사일	로켓미사일
마린바					셀프버닝		네이팜봄버
플룻				웹빔		마권포	
드럼				머신건			분신메카

로직 블록 조합표 3

	아머	로브	장갑	반지	부츠	샌달	풀메일
단검							
한손검							
도끼							
대검		체인소 회					
배틀액스		체인소 회					
해머		대차륜철구		먹거리드롭			
창							
로드							
글러브	폭렬펀치	대차륜철구					폭렬펀치
쌍절곤				먹거리드롭			
활			네트샷	W비트			
방패	핵자폭		배리어				핵자폭
투구	불꽃폭탄		배리어				불꽃폭탄
모자	불꽃폭탄		배리어				불꽃폭탄
아머	봄버		핵자폭		폭탄떨구기	폭탄떨구기	봄버
로브				비트배리어	바디스핀	바디스핀	
장갑	핵자폭						핵자폭
반지		히트배리어		비트			
부츠	폭탄떨구기	바디스핀				핫대시	폭탄떨구기
샌달	폭탄떨구기	바디스핀			핫대시		폭탄떨구기
풀메일	봄버		핵자폭		폭탄떨구기	폭탄떨구기	봄버
망토		가드바디		비트배리어	바디스핀	바디스핀	
펜던트		히트배리어		비트			
하프					로켓대시	로켓대시	
마린버			셀프버닝				파동포
플룻							확산파동포
드럼	폭탄뿌리기	확산빔					폭탄뿌리기

로직 블록 조합표 4

로직 블록 조합표 4

	망토	펜던트	하프	마린버	플룻	드럼
단검			드릴로켓			
한손검						용권길로틴
도끼						용권길로틴
대검	체인소회					
배틀액스	체인소회					
해머	대차륜철구	먹거리 드롭				
창			드릴 로켓			
로드			드릴 로켓			
글러브			로켓 펀치			
쌍절곤	대차륜철구	먹거리드롭				

활		W비트			웹 빔	머신건
방패				셀프 버닝		
투구			로켓 미사일		마관포	
모자			로켓 미사일			분신 메카
아머						폭탄 뿌리기
로브	가드 바디	비트 배리어				확산빔
장갑				셀프버닝		
반지	비트 배리어	비트				
부츠	보디스핀		로켓 대시			
샌달	보디스핀		로켓 대시			
플래일				파동포	확산 파동포	폭탄 뿌리기
망토	가드 바디	비트 배리어				
펜던트	비트 배리어	비트				
하프			미사일	다탄두 미사일		
마림바			다탄두 미사일	화염 방사	확산 빔	방풍화염방사
플룻				확산빔	빔	방전
드럼				방풍 화염방사	방전	펄스 어택

녹색 블록

기술	내용	유효거리	공격타입
체인스피어(チェーンスピア)	스피어를 길게 뻗어 공격	근	스피어
체인길로틴(チェーンギロチン)	길로틴을 길게 뻗어 공격	근	길로틴
체인드릴(チェーンドリル)	드릴을 길게 뻗어 공격	근	스피어
드릴로켓(ドリルロケット)	드릴을 발사	근, 중, 원	스피어
길로틴(ギロチン)	길로틴으로 공격	근	길로틴
체인소R(チェーンソーR)	회전톱을 던저서 공격	근, 중, 원	체인소
용권길로틴(龍巻ギロチン)	회오리를 일으켜 공격	근, 중, 원	길로틴
체인소(チェーンソー)	회전톱으로 공격	근	체인소
체인소회(チェーンソー回)	회전톱을 마구 휘두름	근	체인소
뿅뿅망치(ピコピコハンマー)	뿅망치로 가격	근	해머
철구어퍼(鉄球アッパー)	철구를 돌리다 가격	근	해머
철구비(鉄球雨)	철구를 돌리면 철구비가 내림	근	해머
대차륜철구(大車輪鉄球)	철구 두 개가 돌면서 전진함	근, 중, 원	해머
너클 펀치(ナックルパンチ)	너클 펀치로 공격	근	펀치
폭렬 펀치(爆裂パンチ)	백열장 형태의 공격	근	펀치
로켓 펀치(ロケットパンチ)	말그대로 로켓 펀치	근, 중, 원	펀치
샷건(ショットガン)	총탄 세발 발사	근, 중, 원	샷건
네트샷(ネットショット)	그물을 내쏘아 공격	근, 중	샷건
머신건(マシンガン)	총탄을 연발해 공격	근, 중, 원	샷건



녹색 블록

기술	내용	유효거리
공중대기( )	잠시 떠서 공격을 피한다	
대기(待機)	그냥 기다린다(쓸모있나?)	
바디스핀(ボディスピン)	몸을 돌려 주변을 공격	근
가드바디(ガードボディ)	몸을 움츠리며 완전 방어	
핫대시(ホットダッシュ)	적에게서 빠르게 회피	
로켓대시(ロケットダッシュ)	일직선상으로 질주하며 공격	근, 중, 원

적색 블록

기술	내용	유효거리
먹거리(食べ物ドロップ)	사탕등을 떨어뜨림	
W비트(Wビット)	두개의 비트가 빔으로 공격	근
웹 빔(ウェッブビーム)	빔으로 만든 그물의 전방공격	근, 중
배리어(バリア)	방어막	
핵자폭(核自爆)	자폭하여 데미지를 준다	근, 중
차지(チャージ)	다음 공격을 위하여 힘을 모음	
불꽃폭탄(花火爆弾)	불꽃을 쏘아 올려 떨어지며 공격	근
로켓미사일(ロケットミサイル)	대형 미사일을 발사	중
마관포(魔貫砲)	마력을 모아 일시에 포형태로 공격	근, 중
네이팜봄버(ナパームボンバー)	위로 상승하며 화염폭탄 투하	근
분신메카(分身メカ)	분신을 투하해 공격	근, 중, 원
봄버(ボンバー)	폭탄을 던진다	중
폭탄떨구기(爆弾おとし)	상승하며 폭탄을 투하	중

기술	내용	유효거리
폭탄뿌리기(爆弾まくり)	폭탄을 다량 투하한다	근, 중
비트 배리어(ビットバリア)	비트 두 개가 회전하며 보호&공격	근
확산 빔(拡散ビーム)	빔을 확산시켜 공격	근, 중, 원
비트(ビット)	비트 공격	근
파동포(波動砲)	대구경 빔을 직선으로 쏜다	근, 중, 원
확산 파동포(拡散波動砲)	파동포를 위로 쏜 후 확산해 낙하	중
미사일(ミサイル)	미사일1발 발사	근, 중, 원
다탄두 미사일(多弾頭ミサイル)	미사일을 흩뿌리며 공격	근, 중, 원
화염방사(火炎放射)	불을 내뿜는다	근
방풍 화염방사(防風火炎放射)	불을 사방으로 내뿜는다	근
방전(放電)	전기를 주변에 방출한다	근
빔(ビーム)	빔으로 직선공격	근, 중, 원
펄스어택(パルスアタック)	북 두 개로 음파공격을 한다	근, 중

스토리 공략에 앞서



캐릭터 소개

성검전설에는 수많은 캐릭터들이 등장하지만 여기서는 메인이 되는 몇 명의 캐릭터만 공개하도록 하겠다(하지만 이것도 많다…).

사보텐(サボテン)

『サボテン君』

はずかしがりやで、むくちなさぼてん。
ほとんどうごかないし、しゃべらない。
でもいろんなことを、かんがえてたりする。



주인공의 집에 있는 선인장으로 스퀘어의 선인장 애착의 산물. 보행도 할 수 있고 말도 할 수 있는 기괴한 생명체로 가끔씩 생각지도 못한 사고를 일으킨다. 주인공의 모험을 지켜보는 유일한 「기록자」. 사실은 초인의 일종이다.

진주공주(真珠姫)

『真珠姫』

迷えるお姫さま。
瑠璃のパートナー。
舌ったらずで、話すのが苦手で、赤面症。
無知と、無垢の両方があてはまる。
考え事が多い。
方向音痴。



루리와 같은 주매족으로 이전의 기억이 없다. 마음씨 고운 공주님 이미지가 풍기는 여성이지만 엄청난 '방향치'로 루리를 매번 곤란하게 한다. 사실 진주공주라는 이름은 루리가 지어준 것으로 그녀의 과거는 상상을 초월하는 것이다. 주인공을 오빠(또는 언니)라고 부르며 잘 따른다.

다나에(ダナエ)

『ダナエ』

ガトの寺院で修行を積んだ僧兵。
マチルダ、エスカデ、アーウィンとは幼なじみ。
寺院の行く末と、友人たちの不幸に心を悩ませている。



대대로 승병인 집안에서 태어나 자신 역시 승병인 고양이(?). 어윈과 마틸다의 행복을 바라나 이루어지지 않는 현실에 서글퍼한다. 너무도 우유부단한 마틸다에게 답답함을 느끼고 둘을 자신의 방식으로 도우려 하지만 결국 에스카데와 대립하게 되고 만다. 지켜보는 좋은 친구라는 느낌이 강한 캐릭터.

니키타(ニキータ)

『ニキータ』

生粋の商売人。
自分の商売で人が幸せになると信じているが、決してきれいな商売をしているとは言えない。
お金の無い者を小馬鹿にしている。
草人や花人を非常に嫌っている。



언제나 웃는 얼굴이 신조이며 루크는 자신의 목숨이라는 사상을 지니고 있는 파·딜 최강의 상인(전작에도 비슷한 인물이 등장한다). 의리는 별로 없는 듯하며 몬스터들을 두려워하는 듯하나 실제로는 돈이 된다면 던전이든, 꿈속이든 어디든지 쫓아간다. 다나에를 사모하는 듯…. 전투에서는 격투기로 싸운다.

산드라(サンドラ)

『サンドラ』

輝きのある宝石ばかりを狙う、宝石泥棒。
[illegible]を纏って、蝶のように舞い、蜂のように刺すその姿は、大胆不敵で、隠れファンがいるほど。



팬들을 몰고 다닐 정도로 인기 있는 희대의 보석 도둑. 그를 쫓는 보이드 경감의 눈을 피해 연쇄 강도 사건을 일으키고 다닌다. 보석을 훔치는 과정에서 많은 주매족을 살해하게 된다. 그러나 그녀의 행각도 결국은 주매족을 위했던 것인데….

마틸다(マチルダ)

『マチルダ』

司祭になるべくガトのハロ家に生まれた。
エスカデ、アーウィン、ダナエとは幼なじみ。
自分の人生に疑問を持ち始め、奔放なアーウィンの生き方に惹かれていった。



가토의 승려집안 하로에서 태어난 여인. 악마의 피를 이은 어윈을 좋아하나 승려라는 신분 때문에 승려가 되기를 싫어했다. 모든 것을 용인할 만한 자애를 가진 여성으로 어윈에게 빼앗긴 마나력 덕분에 단명(短命)이라는 저주에 걸려 26세라는 짧은 나이에 인생을 마감하게 되지만…, 사진은 그녀의 어렸을 때 사진.

루리(瑠璃)

『瑠璃』

青く長い髪と、流れる砂で出来たマントが印象的な謎の男。
種族の特徴なのか、性格が荒く、町では良く思ってない人もいる。
真珠姫の騎士。



냉정한 이미지의 검사. 보석을 핵으로 지니고 있는 주매(珠魅)족으로서 진주공주의 기사이다. 사교성 없는 어두운 성격이지만 진주공주를 아끼고 주매족에게는 친절하다. 전투에서는 검을 사용한다.

에스카데(エスカデ)



『エスカデ』

代々聖騎士を継ぐライオット家に生まれる。
正義感が強い。
マチルダ、アーウィン、ダナエとは幼なじみ。

다나에, 마틸다, 어윈과는 어렸을 때 친구 사이로 나락에서 칠현인중의 한명인 올본에게 검술을 배웠다. 대대로 기사인 집안에서 태어났으며 자신만의 정의에 사로잡혀 악마의 피를 이은 어윈을 싫어하고 자신이 좋아하는 마틸다가 어윈을 따르는 사실에 불만을 품는다. 그리고 그들의 관계는 파국으로…. 전투에서는 검을 사용한다.

어윈(アーウィン)

『アーウィン』

悪魔の血を引く者。
マチルダ、エスカデ、ダナエとは幼なじみ。
マチルダとは心を通わせる仲だった。



태어났을 때부터 악마의 피를 지니고 있었지만 자신은 그런 자신의 처지를 싫어하지 않았다. 마틸다에게 호감을 지니고 있었지만 자신의 신분 때문에 계속해서 자신의 감정을 숨긴다. 에스카데의 질투 덕분에 나락으로 떨어지지만 강력한 흑룡왕으로 부활, 세상을 파괴하려한다.

랄크(ラルク)



적룡 티어매트의 드래군(용기사를 말한다. 스타의 그것이 아님!). 옛날에는 영웅으로 이름을 날렸지만 사후 나락에서 티어매트를 만나 그의 부활과 함께 자신의 부활을 도모하기 위해 그의 드래군이 되어 외도의 길을 걷는다. 강력한 힘을 지녔으며 시에라와는 남매이다(랄크가 동생이다. 더 늙어 보이는데…).

시에라(シエラ)



랄프의 누나로 백룡 바디스의 드래군. 단검 이도류를 특기로 하여 힘은 랄크보다 못하지만 기교로 힘의 공백을 메운다.
랄크의 파행은 막으려 백방으로 애를쓰며 티어매트를 저지하는데 사력을 다한다.

버드 & 코로나(バド・コロナ)





남매로서 마법 능력이 있다. 호박으로 세상을 지배하려는 말도 안 되는 짓을 벌이다 주인공에게 저지당하고 주인공의 집에서 살게 된다. 부모의 유품인 빗자루와 프라이팬을 가지고 다닌다. 사보텐과 함께 집을 지키는 이른바 죽돌이들.

아티팩트 별 랜드 구성

앞에서도 언급했지만 파·딜의 세계는 주인공의 이미지에 의하여 아티팩트에 담겨진 장소의 기억이 그대로 장소로 바뀌는 세계이다. 입수할 수 있는 아티팩트와 대응되는 랜드, 그리고 입수장소를 순서대로 소개한다.

포스트(ポスト)·마이홈(マイホーム)



게임 시작시에 처음부터 가지고 있는 아티팩트로 과수원이나 패트 목장, 작업실이 딸려있다. 과수원과 패트 목장과 작업실의 기능은 시스템에서 소개한 바 있으므로 다시 소개하지는 않겠다. 마이홈 2층에 있는 사보텐 군은 이벤트를 끝내고 말을 건넬 사보텐 일기에 이벤트의 대략의 내용을 기록한다. 단 두개 이상의 이벤트를 마치고 말을 걸면 가장 최후에 실행했던 이벤트만을 기록하므로 일기를 전부 채우는 것을 목표로 하는 사람은 주의하자. 또한 마이홈에 있는 서재의 책을 조사하면 각종 조감도를 볼 수 있다.

장난감 마을(積み木の町)-도미나 마을(ドミナ町)



마이홈 앞에 있는 초인(草人)에게 말을 걸면 얻을 수 있는 아티팩트. 도미나 마을은 게임에서 가장 많은 이벤트를 보유하고 있는 마을로서 게임 진행상의 거점 노릇을 한다.

주점

이벤트상 오는 경우가 많다. 그러나 주점에 아무도 없을 시기에, 즉 주메족의 이벤트를 전부 클리어한 후에 이곳에 오면 가끔 몬스터인 섀도우제로(シャドウゼロ)가 나타나 미니게임을 할 수 있게 해준다. 미니게임은 섀도우제로가 이상한 포즈를 취할 때 섀도우제로를 클릭하면 일정점수를 주는 방식. 점수는 게임을 할 때 섀도우제로가 가르쳐 주므로 참고하자.

여관

도미나 마을의 여관으로, 카운터에서 세이브와 2P컨트롤의 조정이 가능하고 이곳에 머물고 있는 학생에게서 아이템을 구입할 수도 있다.

무기점과 마크의 집

두 집이 붙어있다. 무기점은 말 그대로 무기를 파는 곳이고 마크의 집은 이 무기점의 주인인 마크가 사는 집이다. 이곳에 초반에 머무는 양파검사 두엘(ドゥエル)은 게임 초반 진행에 도움을 주며 디포는 이벤트상 존재하는 녀석이다. 참고로 무기점은 마크와 그의 아내 제니퍼가 2 교대로 경영한다(요일마다 카운터를 보는 인물이 다르다).

빈집

말그대로 빈집. 위에서 다루었던 주인공 공용을 위하여 메모리 카드를 로드하는 역할을 하는 장소이다

점쟁이

10루크를 내고 점을 볼 수 있다. 이 게임은 유난히도 돈을 조금 주기 때문에 이것도 아까울 수도…. 기본적으로 헛소리만 하지만 몇몇 이벤트에서는 중요한 정보를 제공할 때도 있다. 물론 일본어를 모른다면 별로 소용없겠지만.

교회

초반에는 게임의 세계관을 설명해주는 역할을 하는 곳이지만 후반에 가면 곤고가 이끄는 아니구마들이 이곳을 점령해서 이벤트 외에는 올 일이 없다. 이곳의 피아노는 연주가 가능하지만 그다지 의미는 없다.

분수광장

도화사인 디돌(ディドル)과 카베라(カベ



ㅋ)가 상주하고 있는 광장.

마을 외곽 길

역시 별 의미 없다. 이곳의 민가는 한 군데도 들어갈 수 없으므로 괜한 삽질은 금물.

비취 계란(ヒスイの卵)-메키브의 동굴(メキブの洞窟)



이벤트 '길잃은 프린세스(まいごのプリンセス)'에 들어서기 위해서 루리와 같이 행동하거나, 헤어진 후 다시 만나서 이벤트로 들어설 때 레이첼에게서 얻을 수 있는 아티팩트. 메키브의 동굴은 일종의 던전이다.

초롱꽃 램프(螢袋のランプ)-달밤의 마을 로아(月夜の町ロア)



언제나 밤이 계속되는 마을로 아나구마족이 많이 살고 있다. 갈수록 이동구역이 넓어지는 마을. 이벤트 '길잃은 프린세스'를 클리어하면 진주공주가 넘겨준다.

무기점, 보석점, 광물점

이곳은 상점이 나누어져 있는 것이 특징이다. 각자 분야가 틀리므로 필요한 곳에서 물건을 사도록 하자.

램프가게

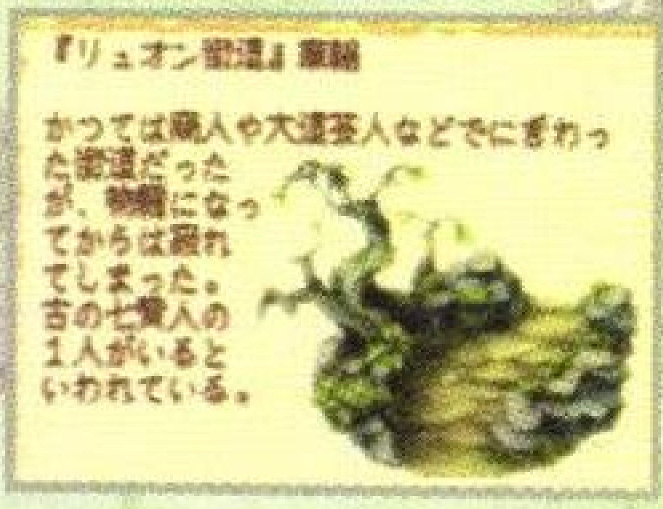
세이렌 일족의 류미느가 경영하고 있는 램프가게로 실제로 램프를 팔지는 않는다. 오직 이벤트만을 위하여 존재하는 가게

돌 눈알(石の目玉)-킬머 호수(キルマ湖)



메키브의 동굴과 마찬가지로 던전으로 구성된 킬머 호수. 역시 진주공주가 초롱꽃 램프와 함께 넘겨준다.

바퀴(車輪)-류온가도(リュオン街道)



내부에 보론의 동굴이라는 작은 던전을 하나 더 가지고 있는 던전으로 이벤트 '니키타 장삿길 도중(ニキータ商い道中)'에서 도미나 마을을 나서기 전에 마크의 집에 있는 디포(ディーポ)에게 말을 걸면 얻을 수 있다.

화염(炎)-절벽의 마을 가토(斷崖の町ガト)



마을 안에 던전이 준비되어 있는 마을로 상당히 많은 이벤트가 숨겨져 있는 마을이다. '니키타·장삿길 도중'을 클리어하면 니키타가 답례로 주는 아티팩트이다.

상점, 학생

각기 아이템을 판매하고 있다. 학생은 주로 재료를 판매하며 이벤트 '암벽에 새기는 화염의 길(岩壁に刻む炎の道)'을 클리어하기 전에 상점에 들르면 보석상 알렉스로부터 보석 종류의 재료를 살 수도 있다.

치유의 신전

역시 이벤트 때문에 들르는 경우가 많은 곳으로 서브 캐릭터 다나에가 있는 곳이기도 하다.

던전

마을안에 있는 던전이지만 꽤나 복잡한 구조를 지니고 있으므로 길을 잃기가 쉽다. 그 때문에 던전을 지나지 않고도 건너편의 폭포에 갈 수 있는 편의가 후반에 제공된다(이벤트 '속·니키타 장삿길 도중(續·ニキータ商い道中)'을 진행하면 된다).

수왕의 메달(獸王のメダル)-정글(ジャングル)

까딱 잘못하면 미아 되기 십상인 던전으로 칠현인의 하나가 사는 던전이기도 하다. '니키타 장삿길 도중'을 클리어하면 화염과 함께 주는 아티팩트이다.





모래장미(砂バラ)-듀마 사막(デュマ砂漠)



이벤트 '정령의 빛(精霊の光)'을 클리어하면 류미느가 준다. 듀마 사막 역시 던전으로서 복잡하지는 않지만 잘 보이지 않는 길에 의외의 장소가 있으므로 의외로 꼼꼼히 돌아다녀야 한다.

떨리는 은비녀(震える銀さじ)-나락(奈落)·염성(焔城)





칠현인의 한 명인 올본이 관리하는 사람들이 말하는 지옥. 강력한 힘에 의하여 반영체의 상태로 속세에 나오는 것도 가능하다. 샤돌이라는 족속이 살고있는 던전으로 같은 배경에 다른 장소가 많아서 헷갈리는 곳. 염성은 적룡 티어매트의 성으로 클리어하면 다시 나락으로 변한다

부서진 인형(壊れた人形)-쓰레기 산(ゴミ山)

옛날 전쟁에서 싸웠던 인형들이 버려진 곳으로 수많은 인형들로 이루어져 있다. 이벤트 '속·니키타 장삿길 도중'이나 '군청의





수호신(群青の守護神)'을 클리어하면 얻을 수 있다. 이 안에 살고 있는 봄보야지는 고렘을 만드는 것과 메모리 카드간의 교역에 중요한 역할을 한다.

산호의 촛대(サンゴの燭臺)-마도라 해안(マドラ海岸)



길고 단순한 던전인 마도라 해안은 서브 캐릭터 에레가 살고 있는 곳이기도 하다. 이벤트 '별에게 소원을(星に願を)'을 클리어하면 카신저에게서 얻을 수 있다.

녹슨 닻(さびたイカリ)-항구 폴포타(港町ポルポタ)

마도라 해안에서 이벤트 '해변의 메모리(砂浜のメモリー)'를 클리어하면 발레리에게 얻을 수 있는 아티팩트로 기능이 상당히 적은 마을이다.



병에 깃든 정령(瓶詰の精靈)-올칸 광산(ウルカン鑛山)



이벤트 '위험한 AFTERNOON TEA(危険なアフターヌンティー)'를 클리어하면 얻을 수 있으며 올칸 광산은 갈래가 많고 깊은 던전으로 1층에는 상점이 준비되어 있다.

수비술의 석판(數秘術の石板)-민더스 유적(ミンダス遺跡)



정령들의 싱크로로 길을 뚫어야 하는 괴상한 던전. 규모도 상당하고 비슷한 지형도 많아서 난항이 예상된다. 이벤트 '암벽에 새긴 화염의 길'을 클리어하면 얻을 수 있다.

마도서(魔道書)-마법도시 지오(魔法都市ジオ)

이벤트가 상당히 많이 숨겨져 있는 마법도시 지오. 이벤트 '재앙을 부르는 인형(災いを呼ぶ人形)'을 클리어하면 획득할 수 있으며 마법학원이 들어서 있는, 재미있는 것이 많은 도시이기도 하다.



주점

로아 마을에도 비슷한 곳이 있다. 카신져 선생이 수업이 없으면 항상 있는 곳으로 카신져 선생이 그날의 지도교사를 가르쳐 준다.

광장

상점도 존재하며 보석상도 존재하는 곳. 단 이벤트 '티어스톤(ティアストーン)' 이후에는 보석상이 사라지므로 보석을 사두려면 그전에 사두자. 그리고 이곳의 여관에는 날짜를 보내는 기능이 있으므로 참고하자.

마법학원

교실, 교장실, 도서실로 이루어져 있으므로 기본적으로 셋 모두 기능은 없지만 이벤트상 자주 와야만 하는 장소이다.

크리스티 상회

부호 크리스티와 그 시종 사자비가 살고 있는 궁전으로 문지기를 하고 있는 핫슨과 헤이슨은 이벤트 '두일족을 찾아라!(豆一族を探せ!)' 이후에는 사라진다. 이곳 지하에는 배틀 아레나가 있어서 2P 대전도 가능하다.

해적의 갈퀴(海賊のカギつめ)-해적선 발드(海賊船バルド)



이벤트 '파도에 잠든 추억'을 클리어하면 얻을 수 있다. 해적선 발드에서는 적들이 등장하기도 하고 몬스터의 알이 있기도 하는 등, 레벨 노가다의 요소가 다분히 깔려있는 곳으로 이곳이 조타실의 펭귄은 맵을 돌아다닐 수 있도록 도와주기도 한다. 단 해적선으로 돌아다니는 것이기 때문에 나가는 것은



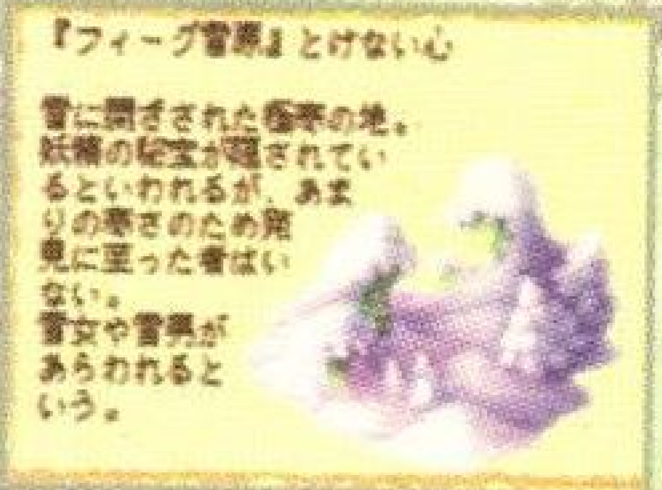
불가능하고 해적선에서 나오면 맵상에서는 해적선 위에 위치하게 되므로 팔도유람 이상의 의미를 지니지 못한다.

월독의 거울(月讀の鏡)-레이리스의 탑(レイリスの塔)



10층으로 이루어진 기나긴 던전. 기본적으로 적들이 강력하므로 후반부에나 오게 되는 던전이다. 괜히 레벨 낮을 때 써서 절망하지 말도록! 이벤트 '대장간 지금 폐점중'을 클리어하고 나서 얻을 수 있는 아티팩트이다.

녹지않는 마음(とけない心)-피크 설원(フィーク雪原)



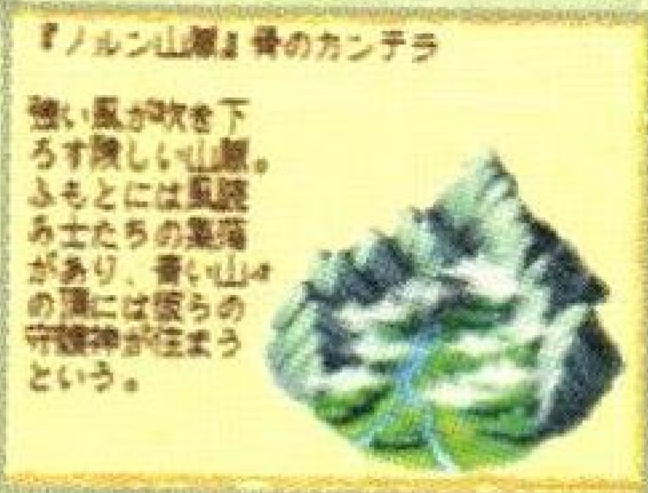
비교적 이벤트도 적기 때문에 잘 오지 않을 던전. 적들도 쉬운 수준이 아니라서 통행빈도는 상당히 적다. 단 알 상태가 아닌 패트몬스터를 그냥 얻을 수 있으므로 그 점에는 주목하도록. 이벤트 '화이트펄(ホワイトパール)'을 클리어하고 얻을 수 있다.

황금의 씨앗(黃金の種)-과수원(果樹園)



집에 있는 과수원과 동일한 효과를 지닌 곳으로 이벤트도 없다. 단 마이홈보다 주는 정보가 더 탁월한 것이 많다는 점 정도? 마이홈의 과수원에서 열매재배를 거듭하면 식물도감 이후에 얻을 수 있다.

뼈의 칸테라(骨のカンテラ)-노룬산맥(ノルン山脈)



이벤트가 정말 적기 때문에 피크 설원보다도 오지 않을 듯한 던전. 던전 자체도 별 도움이 되지 않는 적들이 등장하기 때문에 오기도 싫다. 이벤트 '붉은 타제(赤い[illegible])'를 클리어하면 얻을 수 있다. 스토리성이 강한 던전.

용골(龍骨)-뼈의 성(骨の城)



뼈의 성 자체가 단순한 관계로 보기보다 작은 던전. 이벤트 '군청의 수호신'을 클리어하고 얻는다. 뼈의 성 앞의 학생은 아이템을 판매한다.



사랑의 브로치(愛のブローチ)-루세이메어(ルシェイメア)



거대한 웜으로 이놈을 타고 올라가는 것이다. 이벤트 '상천의 빛(上天の光)'을 시작하면서 마틸다에게 말을 걸면 준다. 이 이벤트를 클리어하면 다시는 들어갈 수 없는 던전이기도 하다. 던전은 복잡하다기보다 적들의 레벨이 높아서 조금 힘들다.

마나의 검(マナの劍)-마나의 성역(マナの聖域)

최후의 던전으로 쾌적한 진행이 특징. 적들도 의외로 쉽고 길은 길지만 전투는 비교적 적다. 이벤트 '꿈의 함 속에서(夢の艦の中で)'를 클리어하면 얻을 수 있으며 들어가면 최후의 이벤트 '마나(マナ)'가 일어나고 클리어하면 엔딩이다.



물방울 풀의 지팡이(滴る綠の杖)-하얀 숲(白の森)

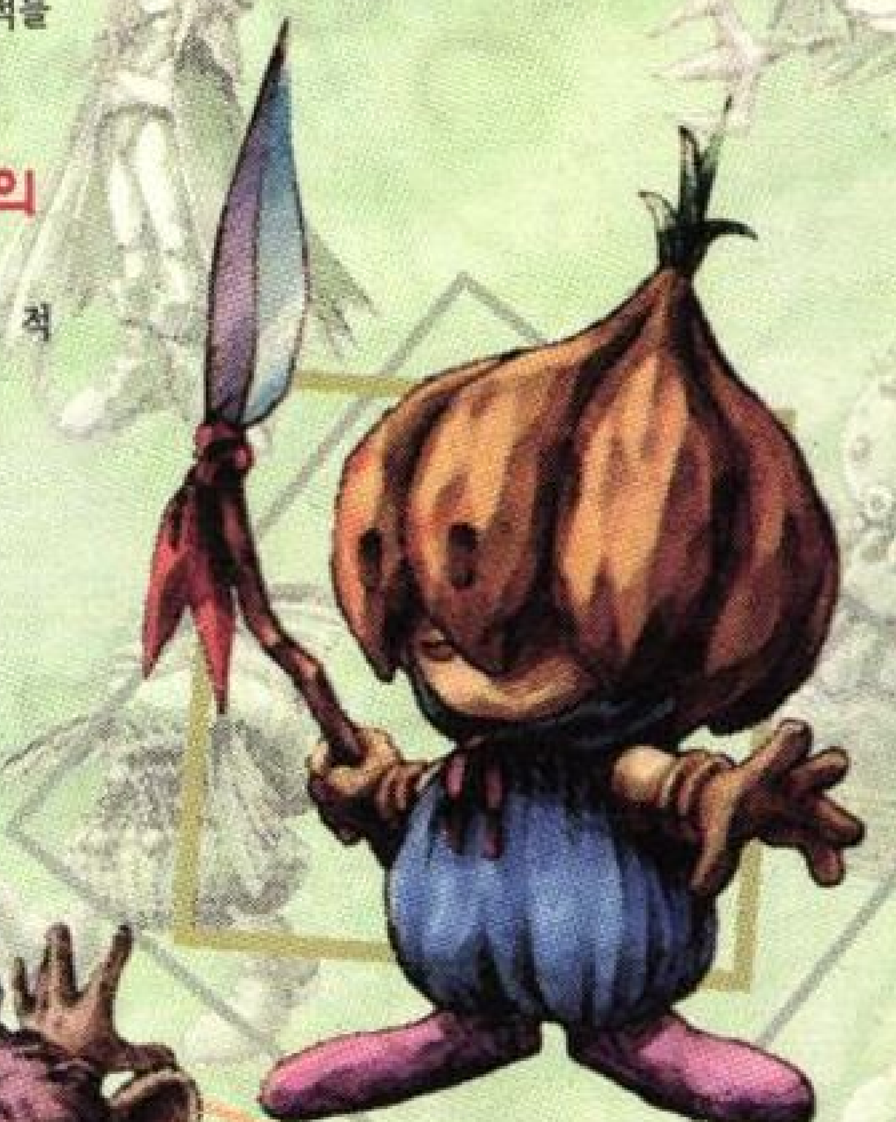


이벤트 '자색의 원령(紫色の怨靈)'을 클리어하고 얻는 아티팩트로 상당히 넓고 복잡한 던전이다. 나중에 자유로이 얻을 수 있는 서브 캐릭터 시에라는 이 숲의 가장 깊은 곳에 있는 관계로 사용빈도가 적어진다. 길을 잃지 않도록 주의하지 않으면 많은 시간을 헤매는 던전이다.

옥석의 왕표(玉石の王杓)-빛나는 도시(きらめく都市)



이벤트 '티어스톤'이 진행될 때 얻는 아티팩트로 이 이벤트 한 번을 위해 존재하는 도시이다. 적들은 거의 보스급 배틀로 이루어지며 이벤트 클리어 후에는 에메로드가 알렉스 대신 보석을 판매하기도 한다.







본격 이벤트 공략

성검전설의 스토리는 67개의 작은 이벤트가 있고 그 중의 몇 가지 이벤트가 모여서 하나의 굵은 스토리 라인을 형성하는 형식으로 되어있다. 즉 원칙적으로는 전부 독립되어 있지만 나름대로의 연속성을 띄는 이벤트가 존재한다는 것이다. 따라서 모든 이벤트를 한번 나열하고 시나리오로 묶이는 이벤트 순서로 공략을 진행해 나가도록 하겠다. 이중에서 '4인의 소꿉친구'와 '주매족', 그리고 '용들의 싸움'은 셋 중의 하나를 클리어하면, 마나의 나무가 충분히 자라나 마나의 검을 얻는 이벤트를 거칠 수 있고, 곧바로 최후의 던전으로 진행할 수가 있다. 일단 각 이벤트를 순서대로 나열해 보면 다음과 같다(이벤트의 번호는 사보텐 일기(サボテンくん日記)의 번호에 준한다).

1. 니키타 장삿길 도중(ニキータ商い道中)
2. 작은 마법사(小さな魔法使い)
3. 가이아의 지혜(ガイアの知慧)
4. 붓치를 찾아라!(ブッツイを探せ!)
5. 길잃은 프린세스(まいごのプリンセス)
6. 디돌의 편지(ディドルの手紙)
7. 두 개의 불꽃(二つの炎)
8. 수왕(獣王)
9. 준동하는 숲(うごめく森)
10. 돌의 물고기(石の魚)
11. 흘러가는 자들(流れ行くものたち)
12. 위험한 애프터눈 티(危険なアフタヌーンティー)
13. 방황의 회랑(彷徨の回廊)
14. 대장간 지금 폐점중(鍛冶屋ただいま閉店中)
15. 포킬·꿈으로의 인도(ポキール·夢への誘い)
16. 디돌 납치되다(ディドルさらわる)
17. 상천의 빛(上天の光)
18. 아버지의 빗자루(お父さんのほうき)
19. 재앙을 부르는 인형(災いを呼ぶ人形)
20. 디돌 싫어지다(ディドルいやになる)
21. 화이트 펄(ホワイトパール)
22. 월독의 탑의 유혹자(月讀の塔の誘惑者)
23. 암벽에 새긴 화염의 길(岩壁に刻む炎の道)
24. 코스모(コスモ)
25. 얼어붙은 과거(こおれる過去)
26. 망설이는 노랫소리(たゆたう歌聲)
27. 모래사장의 추억(砂濱のメモリー)
28. 파도에 잠든 추억(波間に眠る追憶)
29. 플로라이트(フローライト)
30. 정령의 빛(精靈の光)
31. 행복의 네가지 잎사귀(幸せの四つ葉)
32. 알렉산더(アレクサンドル)
33. 티어스톤(ティアストーン)
34. 조용한 해적(静かなる海賊)
35. 보물지도(寶の地圖)
36. 별에게 소원을(星に願いを)
37. 백사의 용희(白紗の龍姫)
38. 군청의 수호신(群青の守護神)
39. 자감의 원령(紫紺の怨靈)
40. 진홍색의 용제(眞紅なる龍帝)
41. 붉은 타제(紅き墮帝)
42. 슈타인벨거(シュタインベルガー)
43. 또 하나의 자신(もう1人の自分)
44. 꿈의 함 속에(夢の檻の中へ)
45. 속·니키타 장삿길 도중(續·ニキータ商い道中)
46. 속속·니키타 장삿길 도중(續續·ニキータ商い道中)
47. 속속속·니키타 장삿길 도중(續續續·ニキータ商い道中))
48. 니키타·최후의 사업(ニキータ·最後の商い)
49. 사보텐(サボテン)
50. 레이첼(レイチェル)
51. 설원의 요정(雪原の妖精)
52. 남해의 사빈(南海の砂濱)
53. 무기 방어구 작성(武器防具作成)
54. 악기작성(樂器作成)
55. 고렘 작성(ゴーレム作成)
56. 과수원(果樹園)
57. 패트 목장(ペット牧場)
58. 길버트 사랑의 출석부(ギルバート愛の出席簿)



59. 길버트 사랑의 이력서(ギルバート愛の履歴書)
60. 봄보야지의 연구실(ボンボヤジの研究室)
61. 왓츠의 햄머(ワッツのハンマー)
62. 현인을 찾아라!(賢人を探せ!)
63. 과외활동(課外活動)
64. 두일족을 찾아라!(豆一族を探せ!)
65. 길버트 사랑의 항해(ギルバート·愛の航海)
66. 흔들리는 모래(震える砂)
67. P군(Pちゃん)

초근성 상인 니키타

1. 니키타 장삿길 도중

발생장소	도미나 마을.
발생조건	도미나 마을에 있는 니키타에게 말을 건다.
목표	니키타의 제의를 받아들여 류온가도에있는 몬스터를 퇴치한다.

도미나 마을은 마이홈에 있는 초인(草人)이 주므로 받아서 만들자. 니키타와의 만남은 처음 주점에 들어서려고 할 때 이루어진다. 주점에서 나오면서 길을 비켜달라고 하니 뒤로 비켜주자. 그 후에 마을의 시장에 가면 니키타가 어슬렁거리고 있는데 이 때 말을 걸어서 동료로 만들자.

니키타가 동료가 되면 마크의 집에 있는 디포(ディーボ)에게 들러서 아티팩트 '바퀴



▲ 이 때 뒤로 비켜주자



▲ 선택 순서는 1번이 아니오(いいえ) 그 다음이 예(はい)

(車輪)'를 받자. 바퀴를 사용하면 류온가도가 나온다. 그곳의 보스를 물리치면 O.K. 류온가도는 초반 던전인지라 어려운 적은 없지만 활을 쏘는 보론(ボロン)에는 약간 주의하자. 도중에 만나는 다나에(ダナエ)에게서는 현인과 그 주변정보에 대하여 이것저것 들을 수 있다. 또 중간에 거쳐가는 보론의 동굴은 지금 가 봤자 아무런 일도 없으니 헛수고하지 말고 직진을 거듭하여 보스에게로 향하자.



▲ 터무니없는 바퀴의 가격


▲ 또 길을 잃은 진주공주. 이후에 빨리 도미나 마을로 가면 설치고 다니는 루리를 볼 수 있다



▲ 신관전사 다나에의 등장. 니키타의 반응이 재미있다

BOSS

맨티스앤트(マンティスアント)

처음에는 보론들이 등장하여 돈을 내라고 설치는 데, 당연히 내지 말지(밑의 선택항목를 고를 것). 그리고 나오는 본격적인 보스. 한방이 무서우므로 섣불리 접근은 금물. 연속공격은 끝가지 먹이면 틈이 생기므로 중간에 어빌리티인 백대시(バックダッシュ)를 하는 것도 좋은 방법이다. 니키타는 체력도 좋고 필살기도 파워가 좋은데다가 의외로 적극적으로 공격을 시도하므로 도움이 많이 될 것이다. 공격거리가 먼 마법으로 승부를 걸어도 좋을 듯.


▲ 엑스트라, 엑스트라…


▲ 같은 선상에만 없으면 된다


▲ 니키타의 오리지널 필살기. 직접 감상하지

니키타는 답례로 아이템과 장비품을 몇가지 준다(사실은 300루크를 내는 것이다…). 특히 투구(アタマソナベ)는 초반 장비중에서는 상당한 수준이므로 꼭 장비할 것. 아티팩트 '화염'과 '수왕의 메달'을 받았다면 이 이벤트도 끝이다.





45. 속 · 니키타 장삿길 도중



발생장소	절벽의 마을 가토.
발생조건	니키타 장삿길 도중'과 '암벽에 새긴 화염의 길'을 클리어하고 가토의 상점에 있는 니키타에게 말을 건다.
목표:	가토의 폭포에 있는 풀벌레(草ムシ)를 잡는다.

가토의 상점에 출현한 니키타. 이곳에 있는 풀벌레는 다른 곳에 있는 놈들보다 특별하다며 그곳에 가려면 던전을 지나야 하기 때문에 같이 갈 것을 요청한다. 여기서는 일단 'いいえ'를 선택해도 나중에 다시 와서 가는 것이 가능하다.


▲ 풀벌레를 잡으러 온 돈벌레



▲ 이 선택항목에서 두 번째 것을 고르면 던전을 거치지 않고 폭포로 갈 수 있다



▲ 넌 또 뭐니?

폭포에 도착하면 분신을 사용하며 벌레를 찾는다. 다른 곳에 잠시 갔다 오면 요정이 나타나는 데 별 의미는 없다. 요정이 사라지면 아이템과 돈, 그리고 아티팩트 '부서진 인형'을 준다.



46. 속속 · 니키타 장삿길 도중



발생장소	달밤의 마을 로아.
발생조건	'속 · 니키타 장삿길 도중'과 '정령의 빛', '위험한 애프터눈 티'를 클리어한 시점에서 로아의 상점에 있는 니키타에게 말을 건다.
목표: 민더스 유적의 화인(花人)을 만난다.	

질리도록 등장하는 니키타. 이번에는 염력을 사용하는 화인을 만나러 민더스 유적으로 향하자고 한다. 가야지 어쩌겠어…. 민더스 유적에서 보고자 하는 화인은 전에 염력을 집어넣었던('念力, はいれます'라는 대사를 말했던 화인)화인으로 인상착의는 사진을 통해 확인하자. 니키타는 미신을 믿지않는 성격이라 화인의 염력을 믿지 않고 화가 난 화인은 초염력을 써서 일행의 위치를 바꿔버린다.

이제 나가는 것이 상당한 고역이다. 싱크



▲ 이 화인이다



▲ 사진으로는 모르겠지만 위치는 유적 제일 안쪽이다

로로 여는 문을 3~4개 쯤 거쳐야 하므로 상당히 짜증이 날 것이다. 자신이 현재 있는 위치를 잃어버리지 않는 것이 중요하다. 잘못하면 1시간이 넘게 헤맬 수도 있으므로 조심하도록. 어쨌든 무사히 나가면 이벤트는 클리어 된다.



47. 속속속 · 니키타 장삿길 도중



발생장소	마법도시 지오
발생조건	'속속 · 니키타 장삿길 도중', '행복의 네가지 잎사귀', '길버트 사랑의 출석부'를 클리어한 후에 지오의 주점으로 간다.
목적	왓츠를 등쳐먹는다.

니키타 시리즈는 단순한 것이 특징. 니키타를 동료로 했으면 올칸 광산의 가게로 가자. 이후에 계속해서 가게를 들어왔다 나갔다를 반복하며 왓츠에게 말만 걸면 된다. 단 악어가죽(ワニ革)이야기가 나온 이후에는 악어가죽이 있어야 이야기가 진행된다. 있다면 그냥 계속 말을 걸면 되고, 없다면 공고에게

가서 아나구마들과 거래를 하자. 계속 대화만 하면 클리어. 좀 지리하다.





▲ 내용인 즉, 니키타가 맡긴 미스릴은을 왓츠가 잃어버려서 대금을 내놓으라고 니키타가 따지는 것. 왓츠는 악어가죽 지갑에 50000루크가 있는데 지갑을 잃어버렸으니까 새로운 악어가죽을 가져오면 지갑을 만들어서 그 속에 있는 돈을 주겠다는데…



48. 니키타 최후의 장사



발생장소	마법도시 지오
발생조건	'속속속 · 니키타 최후의 장사'를 클리어하고 핫슨과 헤이슨이 없는 상태에서 크리스티 상회에 간다
목표	니키타의 기억을 되찾아 장사를 돕는다

크리스티 상회에 가보면 주인 크리스티와 시종 사자비가 몹시도 공포에 질려있다. 이유는 어떤 상인이 크리스티의 병에 듣는 약을 팔기로 했는데 가격이 터무니 없는 100억루크라는 사실. 대충 짐작이 가는 인물이 있는데…. 폴포터 해변에 가면 그 짐작가는 인물이 있는데 그 인물은 장사는 커녕 자신의 이름과 주인공외에는 아무것도 기억하지 못하고 있었다. 크리스티에게 데려가도 공짜로 약을 3개 주겠다고, 인명이 급한데 돈이 무슨 필요냐며 성격이 180° 바뀌어 있다.



▲ 녀석은 악마야…토끼 귀를 한 악마야!



▲ 문제의 악마



▲ 여유있는 웃음? 설마?



▲ 니키타의 트레이드 마크인 인사말

어쨌든 약은 가토의 폭포를 지나 가장 구석에 있으므로 두 번 갔다오자. 그런데 두 번째에 불의의 사고로 니키타가 절벽으로 떨어져 버린다. 니키타는 폴포터에 가면 있으므로 데려오자. 그런데 약간 분위기가 이상…. 크리스티에게 가면 니키타는 갑자기 100억루크를 내라고 한다. 절벽에서의 충격으로 기억이 되돌아온 것! 결국 크리스티는 니키타의 밑에서 일하게 되는 신세가 된다. 무서운 니키타….



42. 슈타인벨거



발생장소	절벽의 마을 가토
발생조건	'니키타 · 최후의 장사'를 클리어하고 가토의 술창고로 간다
목표	오아시스의 물을 받아온다

술창고로 가면 이상한 토끼가 술 슈타인벨거를 다 마셔버렸다며 큰일이라고 야단이다. 일단 밖으로 나가면 술에 취한 니키타와의 보스전이 기다리고 있다. 예상은 하고 있겠지만 하나도 문제될 것이 없다. 이제 오아시스의 물을 받아오는 것이 큰일인데….



▲ 네가 마셨구나?



▲ 이 녀석 후에



▲ 이 녀석에게 간다



▲ 마음의 술통의 위력



오아시스의 물은 마음에 술통을 지닌 자만이 마실 수 있다. 일단 술의 전문가인 바텐더를 찾아 지오로 향하자. 지오의 바텐더는 로아의 마스터를 소개해 주므로 로아에 가서 마스터에게 말을 걸고 'はい―わかる'를 선택하자. 그리고 듀마 사막의 오아시스에 가면 이벤트 클리어.

4인의 소꿉친구

3. 가이아의 지혜



발생장소	도미나 마을.
발생조건	니키타 장삿길 도중'을 클리어하고 도미나 마을의 여관에 있는 다나에에게 말을 걸어 동료로 만든다.
목표	다나에를 데리고 현인 가이아(ガイア)를 만난다.

니키타 장삿길 도중 클리어 후에 도미나 마을에 가면 다나에가 있다. 그녀는 마나의 나무에 대해 아는 것이 있냐고 물어보는 데 이것은 적당히 대답해도 좋다. 다음에는 사람이 죽으면 혼은 어떻게 될 것 같냐고 물어보는데 혼은 사라지지 않는다(魂はなくならない)고 대답하고 이후에 다시 따라간다(ついて行く)를 선택하면 이벤트가 벌어진다(여기서 사라져 없어진다-消えてなくなる)를 선택하면 이벤트는 없어지므로 조심!).



▲ 이 분기는 중요!!



▲ 또 다시 류온가도를 통과해야 한다



▲ 가이아의 그래픽은 실로 대단하다

가이아와 만나게 되면 다나에는 자신의 고민을 털어놓는다

다나에: 제 친구가 악마의 저주를 받아서 사경을 헤매고 있습니다. 도와주고 싶어요. 전 어쩌면 좋죠?
가이아: 그 친구가 바라는 일을 하게 해주면 되요.
다나에: 아닙니다. 그녀는 제게 어떤 도움도 바라고 있지 않아요. 그녀는 그것을 운명으로서 받아들이려고 해요.
가이아: 그렇다면 그것을 받아들이게 하세요. 당신은 그 사람의 말을 이해했습니까?
다나에: 이해 따위 못해요! 포기라는 건, 약한 마음에서 태어나는 거예요! 그녀는 저보다 훨씬 강한 마음을 지니고 있어요! 악마가 그녀을 바꿔놓은 거예요! 저는 그녀를 원래대로 되돌리고 싶어요! 지금의 그녀는 이미 지금까지의 그녀와는 틀려요….
가이아: 사람은 자신을 자신이 결정하는 힘을 가지고 있어요. 당신은 그것을 알아야만 해요. 그 사람은 당신에게 많은 것을 가르쳐 주려고 하고 있어요. 거기에 귀를 귀울이세요.
다나에: …고맙습니다…. 좀더 냉정해 지겠습니다.

다나에의 고민도 조금은 풀린 듯 하다. 그녀가 답례로 주는 반지는 마법 방어력을 3 올려 주는 데 지금 시점에서는 마법 방어를 할 방어구가 없을 것이므로 사용하도록 하자.



9. 준동하는 숲



발생장소	정글.
발생조건	'수왕'을 클리어하고 다시 한 번 정글에 들어온다.
목표	요정들의 폭행을 막는다.

'수왕' 이벤트에서 로시옷티가 있던 곳까지 다시 와서 펭귄 실키(しるきー)에게 말을 걸자. 실키는 주인공이 나쁜 요정의 저주에 걸려있다고 하며 부탁을 들어주면 액땜을 해주겠다고 한다. 그는 요즘 요정들의 움직임이 이상하다며 조사를 요청한다. 요청을 들었으면 바로 아래에 있는 숲으로 가보자. 그곳에서 요정들이 수도녀를 한 명 집단 구타하고 있는 것을 볼 수 있다. 그 때, 에스카데라는 검사가 나타나 수도녀를 구한다.

에스카데가 사라지면 그의 뒤를 따라가자. 조금 정글을 헤매고 나면 보스를 만날


▲ 뭘 꾸미는 걸까?


▲ 해충박멸

수가 있다. 이들은 흑룡왕 어원이라는 자를 따르는 악마들 같은데….

BOSS

레서 데빌(レッサーデビル)

상태이상으로 집요하게 승부를 걸어온다. 사람 수가 많으면 쉬우나 적으면 어려운, 숫자의 차이가 확연히 드러나는 보스. 그리 특징은 없다.


▲ 주 공격법은 상태이상


▲ 이 공격에 걸리면 마비다



7. 두개의 불꽃



발생장소	절벽의 마을 가토.
발생조건	'준동하는 숲'을 클리어하고 가토의 치유의 신전으로 간다.
목표	납치된 마틸다를 구출한다.

치유의 신전에 가보면 에스카데가 마틸다라는 신관을 만나러 와 있었다. 마틸다는 전에 다나에가 이야기했던 친구라는 것을 알 수 있다. 그들은 어윈이라는 다른 한명의 친구를 이야기하는데, 어윈? 흑룡왕 어윈이라는 말을 숲에서 들은 것 같은데…, 그들의 말에 따르면 아마도 동일인물 같다. 하지만 다나에나 마틸다와는 달리 에스카데는 어윈을 완전히 악마로 취급하는데….



▲ 다나에는 에스카데와 아는 사이였다


▲ 이게 26세의 얼굴인가?

에스카데가 방에서 나가고 나서 다나에에게 4인의 관계를 들을 수가 있다.

다나에: 어윈과 에스카데, 나와 마틸다. 네 사람은 소꿉친구였어. 마틸다는 사제 집안에서, 에스카데는 기사집안에서 태어났는데 양가는 왕가를 지탱하는 역할이었어. 내 집안은 대대로 승병, 이 사원에 몸을 두고 지켜왔어. 어윈은 악마의 피를 받았어요. 출생이나 성장과정은 잘 몰라. 하지만 이 세계, 악마라든가, 요정이라든가 그런거에 얽매이는 사람은 없어. 마틸다만해도 에스카데와 어윈을 똑같이 만났는 걸. 에스카데는 그걸 질투했었어. 어윈을 광산에 밀어넣어 나락으로 떨어트리려고 했어. 결과적으로 에스카데가 나락으로 떨어지기는 했지만, 에스카데는 어윈이 재앙을 일으킨다고 말하고 다녔지만 근본적으로 꾸민 것은 그 였어.

다나에는 에스카데를 싫어하는 듯 하다. 밖으로 나가면 웬 수도녀가 들어가고 옆에 또 수도녀가 쓰러져있다. 다시 방으로 들어가면 다나에가 쓰러지고 마틸다는 납치되는데…. 사원 밖으로 나가면 에스카데는 어윈의 소행이라며 흥분한다. 어쨌든 적은 가토의 통행금지였던 던전으로 도망쳤으니 그곳으로 좇아가자. 편하게 가려면 다나에에게 안내를 맡기면 된다.



▲ 납치되는 마틸다




▲ 여기서 첫 번째 선택항목

추격해오면 다른 수도녀들이 등장해서 마틸다를 데려가고 일행은 수도녀를 가장한 마물과 일전을 벌인다.

BOSS
스프리건(スプリガン)

적을 자꾸 만들어 내므로 머리수가 부족하면 짜증나는 전투가 될 수도 있다. 공격에 비교적 틈이 적은 편이므로 좋은 회피용 어빌리티를 미리 만들어 놓아야 전투가 편하다. 상태이상은 잠을 걸어오니 이것도 조심


▲ 보는 것만큼 데미지가 높다


▲ 분신도 사용한다

마틸다는 어원과의 관계를 전면으로 부정하는 사회가 싫었고, 그래서 사제가 되고 싶지 않았다고 고백하지만 에스카데는 악마에게 마음을 빼앗겼다며 몰아세울 뿐이었다. 점점 서로의 관계는 악화일로로….



11. 흘러가는 자들



발생장소:	절벽의 마을 가토.
발생조건:	'두 개의 불꽃'과 '돌의 물고기'를 클리어하고 치유의 사원으로 간다.
목표	다나에를 찾아낸다.

마틸다에게 가면 다나에를 찾아달라는 부탁을 하자. 부탁이야 들어준다 치고 어디로 갔을까? 요정이 많은 킬머 호수로 가 보자. 토토는 아까도 여자 하나가 왔었다는 말을 해준다. 여자라는 것은 다나에? 다시 호수를 나오다 보면 다나에를 만날 수 있다. 하지만 다나에는 더 멀리 가야한다고 하는데…



▲ 사실 요정과 인간의 차이는 없다고 하는 토토


▲ 요정계에 가서 어원을 만나려는 다나에

더 멀리라는 것을 요정계에 가려는 것이었다. 그러나 그 전에 다나에는 어원과 만나게 된다. 그러나 어원은 다나에의 물음에 하나도 대답해주지 않고, 덤비는 다나에를 가볍게 물리치고는 요정계로 사라진다. 그리고 다나에도…. 그리고 나타나는 보스

BOSS
그란세(グランシェ)

패턴은 적으므로 안심하자. 할퀴기와 브레스가 전부. 그러나 그 선더브레스의 명중거리가 상당히 넓으므로 그란세의 바로 아래에서 피하는 것이 현명할 것이다. 브레스만 주의하면 낙승.

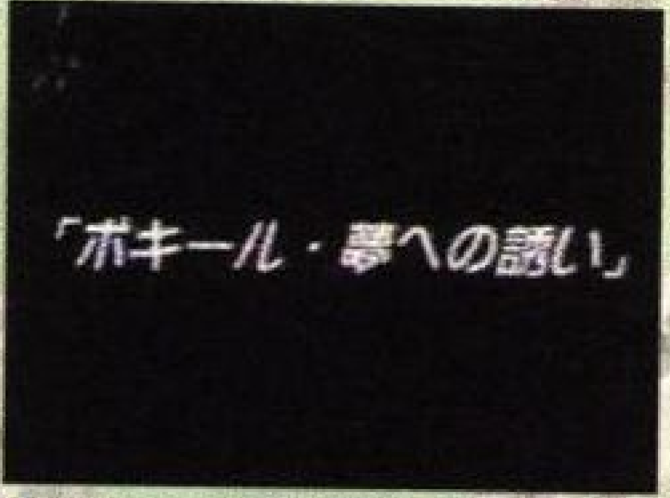

▲ 등장이 화려하다


▲ 브레스가 최대의 필살기

마틸다는 어원이 요정계에 있다는 말을 듣고 다시 옛날을 회상한다. 그러나 이제 옛날로는 돌아갈 수 없는 일. 그리고 주인공이 나간 이후에 절바가 나타나 마틸다를 일곱 번째 현인으로 지목한다. 그 말은 곧 마틸다의 목숨도 얼마 남지 않았다는 뜻.



15. 포킬 · 꿈으로의 인도



발생장소	올칸 광산
발생조건	'흘러가는 자들'과 '대장간 지금 폐점 중'을 클리어하고 올칸 광산으로 간다.
목표	어윈과 마틸다, 에스카데의 옛모습을 본다.

올칸 광산에 들어가자마자 포킬이 보인다. 포킬은 이야기 상자를 돌리더니 주인공을 과거의 광산으로 보내버린다.



▲ 에스카데는 어렸을 때부터 편견에 사로잡혀 있었다



▲ 이 물음에서 'はい'를 선택해야 이야기를 계속 볼 수가 있다.

과거의 광산에서 본 것은 에스카데와 어윈, 그리고 마틸다였다. 마틸다는 어윈과의 사이를 가로막는 사회가 싫어서 어윈과 함께 나락에 가고 싶었다. 그리고 어윈은 마틸다가 싫어하는 그 세계를 멸망시켜주겠다고 약속하고 마틸다의 정령의 힘을 가진다. 이 사건으로 마틸다는 단명하게 되고 어윈은 나락으로 빠져버린 것이다. 주인공이 깨어나면 에스카데가 다가온다. 그는 자신과 다나에 중에 누구에게 붙을 것인지 정하라고 한다. 에스카데에게 붙지 않으면 보스전이 기다리고 있다. 바로 에스카데와. 하지만 에스카데 역시 어려운 점이 없는 보스라서, 에스카데가 재수없다고 생각되면 바로 싸우자.



▲ 겉 멋만 잔뜩 들었다



13. 방황의 회랑



발생장소:	절벽의 마을 개토.
발생조건	'포킬 · 꿈으로의 인도'와 '위험한 애프터눈 티'를 클리어하고 자유의 사원으로 온다.
목표: 다나에와 에스카데 중 한쪽과 결판을 낸다.	

다나에는 마틸다에게 나이를 먹지 않는 요정계에 가서 어윈과 함께 살라고 권유한다. 그때 에스카데가 등장하여 다나에를 공격한다. 다나에는 에스카데야 말로 악마라며 소리치고…. 마틸다는 주문을 외우다가 어디론가 워프된다. 민더스 유적으로 워프된 마틸다를 쫓아가면 에스카데와 다나에가 대립하고 어느 한쪽에 가세하여 나머지 한쪽을 쓰러트리면 된다. 내용은 간단하지만 스토리적으로는 상당히 비극적인 이벤트. 한편 마틸다는 어윈을 만나게 된다.



▲ 귀찮으면 그냥 니키타에게 안내를 맡기자



▲ 필자는 에스카데를 쓰러트렸다(재수없어서)

마틸다: 어윈! 살아있었어! 나는 믿었어…. 계속…!
어윈: 마틸다…너는 변한 게 없구나.
마틸다: 무슨 소릴 하는거야. 보라고. 단 10년만에 이런 할머니가 되었는걸.
어윈: 겉모습은 변했군.
마틸다: 겉모습뿐일까, 사고방식도 비관적으로 변했어. 너도 악마면서 나이를 꽤 빨리 먹었구나. 후후후.
어윈: 요정계는 사념을 강하게 반영하지. 이미지하는 힘만 있으면 좋아하는 연령으로 살 수 있어.
마틸다: 그래서 날 요정계에?
어윈: 그것도 있지.
마틸다: 요정들은 받아들이지 않아.
어윈: 어떨지는 모르지. 내겐 힘이 있어. 받아들이게 할거야. 사악한 인간들이 만든 룰, 죽어야만 하는 운명. 너는 뭐든지 그냥 받아들이려고 하지.

그리고 어윈은 마틸다를 설득하려 하지만 마틸다는 끝내 요정계에 가지 않는다. 다나에는 그런 마틸다를 이해하지 못하고 답답함만 더한다.



17. 상천의 빛



발생장소	절벽의 마을 가토.
발생조건	'빙황의 회랑'을 클리어하고 치유의 사원으로 간다.
목표:	어윈을 쓰러트린다.

어원이 부활시킨 웜 루세이메어. 그것은 세상을 혼란하게 만드는 주범이다. 마틸다는 다른 모두가 자유롭게 살아가는 모습이 자신의 역할이라며 어원이 세계를 멸망시키는 것도 지켜보겠다고 말한다. 다나에는 도저히 그녀를 이해 못하고…. 마틸다에게 아티팩트 '사랑의 브로치'를 얻었다면 루세이메어로 향하자. 길은 복잡하지 않다. 어원을 향해서 곧게 나아가자.



▲ 위의 선택항목을 골라야지만 계속 진행할 수 있다



▲ 인간이라는 종을 말살하기 위해 내려온 어원

BOSS,

어윈(アーウィン)

레벨이 무려 72나 되기 때문에 공격의 강력함은 말 안 해도 알 만한 수준. 특별한 공략법은 소개해 줄 수가 없다. 아마 이번 보스야말로 진정한 실력 승부가 아닐까 한다. 최종보스 마나의 여신 만큼이나 괴로운 상대이므로 컨티뉴를 계속할 각오도 해 놓는 것이….


▲ 회피 불능 공격. 어빌리티로도 피하기가 힘들다


▲ 처음에 표시되는 선 밖으로 빨리 벗어나자


▲ 맷집이 적은 것이 유일한 약점



어윈은 죽음을 맞이한다. 그리고 치유의 신전의 마틸다도…. 마틸다는 일곱 번째 현인이 되고 둘은 나락에서 재회한다. 그러나 어윈은 끝까지 자신의 본심을 억제하고서는 악마라는 자신의 운명을 탓하며 마틸다에게서 멀어져 간다….













용들의 싸움

41. 붉은 타께



발생장소	나락
발생조건	나락에 처음 들어가서 묘비를 조사한다.
목표	몬스터 제블·파(ゼーブル・ファー)를 쓰러트린다.

나락에 가면 아무것도 없는데 묘비를 조사해 보면 갑자기 나락 안으로 워프된다. 그리고 정신을 차리면 랄크(ラルク)라는 인물이 등장한다. 그는 용제 티어매트(ティアマット)의 드래군이라며 자세한 것을 알고 싶다면 자신을 따라오라고 한다. 기분나쁘다고 거절할 수도 있겠지만 이곳은 나락이므로 이곳을 나가지 못하면 그 좋은 것도 못해보고(뭔데?) 영영 죽음이다. 얌전히 따라가자. 나락은 몬스터는 둘째치고 길이 비슷비슷해서 진행이 꽤나 껄끄럽다. 귀찮더라도 천천히 조금씩 나아가야 헤매는 일을 덜 수가 있다. 그리고 앞으로 많이 와야 할 테니까 다강은 길을 외워두도록 하자. 나락을 더 진행하려면 사자의 선례라는 것을 받아야 하는데 사돌들은 올본(オールボン)의 허가가 없으면 해줄 수가 없다고 한다. 올본에게 가서 허가를 받고 오면 의식을 진행해준다. 이제 계속해서 내려가면 보스가 출현한다.



▲ 사자의 선례를 받는 곳



▲ 올본은 쉽게 허가를 내주지만 상당히 티어매트를 비꼬고 있다



▲ 죽은 자들도 만날 수 있다

BOSS

제블·파(ゼーブル・ファー)

크기도 작은 데다 이리저리 워프. 그리고 궤도가 큰 필살공격을 가해오기 때문에 신중히 싸워야하는 보스. 직선으로 공중에서 지상으로 쏘는 빔은 슬라이딩(スライディング)으로 피하고 음파 비슷한 공격은 일루젼으로 피하자. 공격을 가할 수 있는 시간이 얼마 되지 않으므로 일반공격보다는 강공격으로 게임을 진행하자.



▲ 빔 공격은 보스의 HP가 적을수록 많아진다



▲ 이 공격은 보고 피하기엔 조금 늦다

보스를 격퇴하면 티어매트를 직접 만날 수가 있다. 티어매트는 제블 파를 쓰러트린 자가 나타났다며 기뻐한다. 그리고 자신은 옛날에 용제로서 지상에 군림하고 있었지만 세 마리의 다른 용에게 마력을 빼앗기고 나락으로 떨어지는 신세로 전락했다며 그 세 마리의 용을 대신 쓰러트려 줄 것을 부탁한다. 그런데 이게 거절할 수가 없는 부탁인 것이, 지금의 주인공은 반영체의 상태이기 때문에 이 부탁을 거절하면 그 좋은 것도 못해보고(뭔데?) 평생 나락에서 살아야 하는 것이다. 어쩔 수 없이 부탁을 수락하면 아티팩트 '용의 칸테라'를 받고 이벤트 클리어.



38. 군청의 수호신



발생장소	노른산맥
발생조건	랄크를 데리고 노른산맥으로 간다.
목표	메가로드를 쓰러트린다.

상당히 단순한 이벤트로 산을 올라가서 메가로드를 쓰러뜨리면 된다. 단 중간에 메

가로드의 드래군들이 훼방을 놓는데, 세 마리를 찾아서 처치한 후에 산중턱에 있는 드래군상을 조사하면 길이 열린다(그전에 드래군상을 조사하면 입구로 워프된다). 일단 산에 들어서면 시에라라는 인물이 나와서 랄크는 티어매트에게 속고 있을 뿐이라며 강변하고는 사라진다. 이외에는 특별한 이벤트는 없다.



▲ 시에라의 첫 등장


▲ 안됐지만 드래군들은 악이다


▲ 이 석상을 제거해야 한다

BOSS

풍독사(風讀之使)

총 세 명이 있다. 마법을 주무기로 사용하며 필살기는 가지고 있지 않으므로 쉽게 싸울 수 있는 상대. 위력이 강한 필살기 2방이면 죽는다.


▲ 이 공격을 당하면 잠시 움직일 수 없다

BOSS

메가로드(メガロード)

강하다. 강력한 특수공격들을 지니고 있는데다가 접근하면 자동으로 밀려난다. 공격력도 출중하고 맷집도 좋은 어려운 상대. 일루전은 필수로 지니고 있어야 한다.


▲ 직접공격도 잘못 맞으면 사망이므로 무적시간으로 회피하는 것도 좋다


▲ 마법진이 나타나면 위치를 기억해서 회피하자


▲ 바람이 일어나는 전면은 전부 공격 사정권에 들어간다

메가로드가 가지고 있던 마나스톤의 힘은 티어매트가 흡수하고 주인공은 아티팩트 '용골'을 얻는다. 그런데 아무리 봐도, 주인공이 침략자 같은 느낌을 지울 수가 없는데….



39. 자감의 원령



발생장소	뼈의 성.
발생조건	랄크를 데리고 뼈의 성으로 온다.
목표	자자리를 쓰러트린다.

뼈의 성에 도착하면 학생들이 가득히 있다. 랄크는 이게 뭐냐고 놀라고…. 그 때 갑자기 성쪽에서 용의 울음소리가 들려온다. 안으로 달려가면 중간보스전이 펼쳐지는데 뭐 어렵지 않게 이길 수 있다. 그리고 용의 입을 조사하면 뼈의 성으로 들어갈 수 있다. 주의할 점은 패트 몬스터나 고렘을 데려오는 쪽이 진행이 수월하므로 꼭! 데리고 와서 성에 들어가자.


▲ 가벼운 중간보스전


▲ 어찌된 일인지 전부 뿔뿔이 흩어진다

일단은 동료부터 모아야 할 텐데…. 플레이어가 있는 곳은 지하 1층이다. 일단은 고렘(내지는 패트 몬스터)을 찾자. 아무것도 조사하지 않고 돌아다니면 같은 곳을 계속 지나갈 뿐이다. 던전에 놓인 해골이나 석상을 조사하면 길을 열어주므로 그 길을 따라가면 고렘과 만날 수 있다.


▲ 이 해골이 길을 열어준다


▲ 고렘과 함께 스위치를 밟자



이제 스위치를 작동시켜서 엘리베이터를 타고 3층으로 가자. 3층에 도착하면 시에라가 재등장한다. 시에라는 티어매트가 뭘 꾸미는지 알고 있냐고 물어보는데 알든 모르든 시에라는 싸움을 걸어온다. 시에라 역시 너무 약하다. 뭘 믿고 덤비는 지…. 그런데 점점 주인공이 악당같은 느낌이 든다. 어쨌든 시에라가 남긴 열쇠를 가지고 2층으로 가면 랄크도 합류한다. 이제 다시 3층으로 향하자. 3층에서는 2번의 보스전이 기다리고 있다.


▲ 이것 한 방으로 OK!



▲ 랄크는 누나 운운하며 잠꼬대를 한다

BOSS

불사황제(不死皇帝)

마법과 필살 공격을 병행해서 공격해 오는 보스. 다양한 공격패턴을 지니고는 있지만 금방 간파가 가능하므로 그다지 힘들지는 않다. 상태이상을 많이 일으키는 점에는 주의할 필요가 있다.


▲ 주변 전체를 공격하는 기술이다


▲ 잘 맞지 않는 공격을 많이 한다

BOSS

자자라(ジャジャラ)



총 2회를 싸워야 한다. 첫 번째 형태는 메가로드 정도의 난이도와 비슷한 공격을 사용하므로 방심은 금물. 강력한 필살기로 맞대응하는 것이 상수다. 두 번째 형태는 비행형태이지만 싸우기는 오히려 수월하다. 회피계 어빌리티를 능숙하게 사용하는 것이 승리의 지름길.


▲ 브레스 공격은 정말 위험하다!


▲ 자자라의 제 2형태


▲ 거의 피할 곳이 없는 공격이므로 필살기로 피하자

자자라의 마나의 힘도 티어매트의 것이 되고…. 이제 남은 용은 한 마리뿐이다. 아티팩트 '물방울 풀의 지팡이'를 얻으면 이벤트 클리어.



37. 백사의 용희



발생장소	하얀 숲
발생조건	'자감의 원령'을 클리어하고 랄크를 데리고 하얀 숲으로 간다.
목표	백룡 바디스(ヴァディス)의 마나스톤의 힘을 얻는다.

이제 남은 상대는 백룡 바디스 뿐…. 하얀 숲은 실제로는 녹색의 숲으로 바디스가

있는 곳 까지는 랄크가 냄새를 맡아서 알려주므로 헤멜 일은 하나도 없다. 일사천리의 진행. 적들도 가벼운 마음으로 상대하자(잘만 따라가면 얼마 나오지도 않는다).



▲ 이런 말이 나오면 바른 길



▲ 이런 말이 나오면 틀린 길

바디스가 있는 곳까지 다다르면 시에라가 다시 등장한다.

시에라: 랄크…. 드디어 여기까지 와 버린건가….
랄크: 시에라, 바디스는 어디있지?
시에라: 랄크! 티어매트가 뭘 하려고 하는지 알고 있는 거야! 티어매트가 네게 용사냥을 명한 것은 복수를 위해서만이 아니야! 이 세계의 힘의 원천인 마나 에너지를 자신의 것으로 하기 위해서야!
랄크: 그런 건 알고 있어.
시에라: 바보같은! 티어매트가 마나의 힘으로 지상에 올라오면 어떻게 될 거라고 생각해!
랄크: 시끄럽다! 시에라! 티어매트가 지상에 올라오면 그 기사인 나도, 나도 지상에 부활할 수 있어.
시에라: 무슨 말이지?
랄크: 부탁한다, 시에라. 방해하지 말아줘!
시에라: 나는…드래군이다. 군주 드래곤과 마찬가지로 세계질서의 관리가 임무…. 질서를 어지럽히려는 자를 두고볼 수는 없어! 그것이 내 동생이라 해도!
????: 그만 두세요, 시에라.
시에라: 바디스님!
바디스: 피를 나눈 형제를 싸우게 할 수는 없어요….
랄크: 바디스, 얌전히 마나스톤이 있는 곳을 안내해라. 그러면 다른 두 마리처럼 죽진 않아.
바디스: 알았습니다. 마나스톤은 그 길을 쭉 따라가면 있습니다….
랄크: 목숨은 건졌구나….
바디스: 가세요, 랄크. 그리고 잘못을 깨달으세요.



▲ 랄크는 자유를 위해 티어매트를 부활시키려고 한 것이다

결국 티어매트의 부활조건은 이루어지고 만다. 그리고 랄크는 떠난다. 바디스는 주인공에게 티어매트를 저지해 줄 것을 부탁한다. 위의 선택항목을 골라 운명에서 도망가지 않는다고 대답하면 된다. 그러면 바디스가 주인공의 힘을 시험해 보겠다며 전투를 벌인다.

BOSS

바디스(ヴァディス), 시에라(シエラ)

시에라는 거의 조무래기 수준으로 등장하므로 무시해도 된다. 정작 바디스마저도 다른 두 용처럼 움직이지 않으니 역시 쉽다. 화면 전체 공격도 없으므로 공격도 피하기 쉽고…. 용들중에서는 가장 간단한 보스다.



▲ 가끔씩 사라졌다 나타나기도 한다



▲ 그다지 위협적인 공격은 아니다

바디스를 이기면 바디스는 시에라와 주인공에게 랄크를 도와달라는 부탁을 한다. 이로서 이벤트는 종반을 맞이하게 된다.



40. 진홍색의 용제



발생장소	나락.
발생조건	'백사의 용희'를 클리어하고 나락으로 가서 시에라를 동료로 한다.
목표	티어매트의 염상에서 티어매트를 쓰러트린다.

드디어 용들의 마지막 이벤트. 일단 시에라를 동료로 얻고 나락으로 들어가면 티어매트가 만반의 준비를 해 놓았다는 것을 알 수 있다(하지만 적들은 여전히 약하다). 옛날에 나락의 밑으로 향하던 방식으로 아래로, 아래로 향하여 최하층을 노리자. 중간에 나오는 사들에게 말을 걸면 최하층으로 한 번에 보내주니 잘 이용하도록.



▲ 약간의 쇼

최하층으로 내려가면 티어매트와 랄크가 일행을 기다리고 있다.



▲ 쓸데없는 질문은 하지마!



▲ 비겁한 수를 쓰는 티어매트

티어매트: 드디어, 드디어 긴 세월의 꿈이 이루어지는구나! 잘 했다 랄크! 이것으로 나도 본래 모습으로 돌아갈 수 있어…. 이런 나락에서 탈출하는 것 따위는 문제도 안 돼!
시에라: 그렇게는 안 돼, 티어매트. 네가 지상으로 올라가게 놔 둘 것 같니!
랄크: 시에라….
시에라: 랄크! 티어매트는 널 이용하고 있을 뿐이야! 모르겠어?
랄크: 알고 있어. 그러니까 결판은 내가 내게 하지 않겠어?
시에라: 라, 랄크? 너….
랄크: 들은 대로다. 티어매트. 나는 마나파워를 모으고 너는 그것을 증폭시킨다. 그리고 부활의 때…. 너는 나와 싸워서 승자만이 지상부활을 이룬다. 그런 계약이었을거야. 약속대로 나와 승부해라.

하지만 티어매트는 랄크와 승부하지 않고 비겁한 수를 써서 랄크와 일행을 싸우게 만들고 자신은 도망치고 만다. 이제는 랄크와 싸우지 않으면 안 된다.

BOSS.
철거인 랄크(鐵巨人ラルク)

공격력은 보스니까 물론 강하지만 움직임이 너무 굼뜨다. 시에라도 적절히 싸워주므로 커다란 장애는 없다. 허나 문제는 맷집. 각 무기의 최고 필살기를 무려 8방을 먹여도 죽지 않는 엄청난 내구력을 보여준다. 한 번 잘못 맞으면 치명상이므로 확실히 필살기를 맞출 수 있을 때에만 사용하자.



▲ 올 레인지 어택?

이렇게 해서 랄크는 힘을 다하고(나락에 있는 몸이기 때문에 죽지는 않는다), 나락이 무너지며 티어매트의 성인 염성이 나타난다. 염성은 한번 들어가면 다시 나오지 못하는 던전이므로 기억해 두자. 꼭 시에라와 함께 들어가지 않아도 관계는 없으나 사람이 많은 쪽이 유리하다는 것도 명심할 것. 염성은 매우 복잡한 구조를 지닌다. 간단하게 소개를 하자면 일단 1층에서 4층까지는 그냥 올라갈 수가 있다. 거기에서 포포이상이 있는 곳까지 떨어진다. 거기에서 일단 세이브를 하고 좌측의 통로와 계단으로 가면 통로당 한 명씩의 보스가 있으므로 격퇴하고, 그 후에 우측면에서 계단으로 내려가는 지하 1층에서 또 하나의 보스를 격퇴한다. 그런 후에 다시 처음에 올라갔던 것처럼 4층으로 올라가서 4층의 커다란 문으로 들어가면 티어매트까지 다다를 수 있다. 말로는 쉽지만 실제로는 왔다갔다를 많이해야 한다. 부디 포포이상에서 꼭 세이브를 하길 바란다.



▲ 바디스가 일행을 지켜주었다



조무래기의 레벨이 상당하다



▲ 이렇게 생긴 통로는 반드시 아래로 떨어지게 되어있다



▲ 중간 기점이라고 생각하지



▲ 중간 보스 제노아(ゼノア). 랄크와 비슷한 보스이다



▲ 이걸 보스라고 내놓았나?



▲ 이 계단 이외의 지하 1층으로 가는 길은 삽질이다



▲ 한심한 세 번째 보스

BOSS

티어매트(ティアマット)

드디어 티어매트와의 지상의 운명을 건 결전. 지상의 운명을 건만큼 그 난이도는 엄청나다. 티어매트의 필살공격은 화염브레스와 마법진 공격, 그리고 물어뜯기로 나뉘는데, 레벨이 어지간히 높지 않는 한, 브레스와 물기에 당하면 즉사급이다(레벨60정도면 겨우 면할까 말까). 따라서 필살기를 공격용으로 쓸 여유가 그다지 많지가 않다. 차분하게 조금씩, 확실히 데미지를 주는 방식으로 상대하자. 그리고 패트 몬스터 보다는 로직 블록을 꽉 채운 고렘을 데려오면 설혹 주인공이 죽는다 하더라도 버텨줄 확률이 높다. 건투를 빈다.



▲ 지상 브레스는 티어매트의 머리 바깥에만 있으면 피할 수 있다



▲ 물어뜯기(보다는 씹어먹기)는 브레스보다 리치가 길다



▲ 마법진이 있는 곳이 공격범위이므로 보고 피해도 된다(단 여유는 없다)

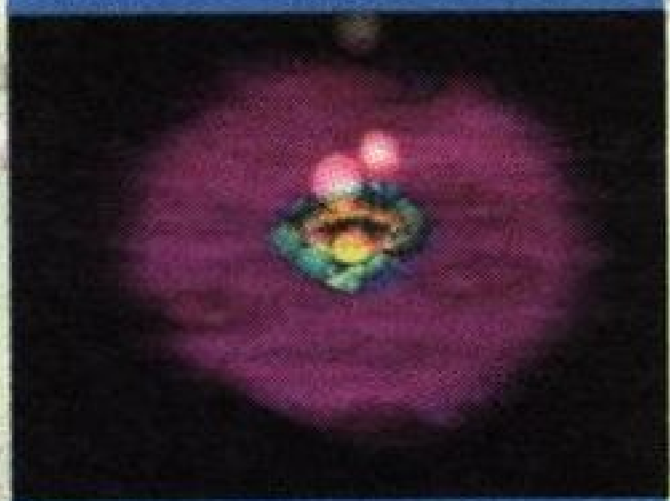


▲ 일반 공격도 피하기가 꽤나 힘들다

이제 펼쳐지는 작은 엔딩. 티어매트는 최후를 맞이하고 염성은 다시 나락으로 돌아간다. 릴크는 나락에서 티어매트의 드래군이었던 관계로 피의 저주를 풀기 위해 긴 나날을 보내게 되었다. 메가로드와 자자라는 마나스톤의 힘을 되찾아 부활하고, 두 남매는 헤어지게 되었다. 그러나 그 후에 이 두 남매가 무사히 재회했다는 사실을 아는 사람은 거의 없었다….















주매족

5. 길잃은프린세스



발생장소	도미나 마을.
발생조건:	마을주점에서 레이첼과 말다툼을 하고 있는 루리와 함께 동료를 찾는다고 대답하거나 거절한 이후에 마을에서 만나 동료를 찾는다고 대답
목표	메키브의 동굴에서 진주공주를 찾는다.

도미나 마을에 처음 들어서면 양파검사 두엘이 루리에게 말을 걸지만 루리는 이름만 겨우 대답하고 무시하고는 주점으로 들어간다. 루리를 쫓아 주점으로 들어가면 루리는 주점에 있는 레이첼에게 자신의 동료에 대해 아는 것이 없냐고 계속 몰아붙인다. 끼어들어서 이야기를 들어보면 루리의 동료가 루리와 헤어져 어디론가 행방불명이 된 모양이고 그것을 레이첼이 알고 있는 듯 하다. 대화의 선택항목은 위의 것은 모두 레이첼을 동정하는 내용이고 밑의 것은 루리와 함께 나서자는 내용이므로 귀찮은 것이 싫다면 밑의 선택항목만을 골라 루리를 동료로 삼자. 실수로 레이첼을 감싸주었을 경우에는 도미나 마을을 열심히 돌아다니다 루리를 만나서 데려간다(連れていく)를 선택해도 결과는 같다. 단, 메키브의 동굴을 만드는 아티팩트인 '비취 달걀'은 전자의 방법으로 했다면 루리가 그냥 주지만 후자의 방법을 택했다면 레이첼에게 얻어야 하므로 잊지 말자.



▲ 선택항목의 결과는 비슷하므로 너무 신경쓰지 말자



▲ 여기서 아래의 것을 선택하면 이 이벤트는 볼 수 없다

아티팩트를 사용하여 메키브의 동굴로 들어가자. 메키브의 동굴에 들어서면 두엘이 보이는데 게임에의 도움말을 해주는 것이므로 그다지 주목하지는 말자. 아무리 난이도가 거리에 달렸다 하더라도 이 동굴은 어쨌든 쉬운 편이다. 전투의 감각을 익히는 데에 주력하자. 던전도 그다지 큰 편이 아니므로 돌아다니면서 아이템을 입수하는 것도 좋을 듯.


▲ 두엘이 어느새?


▲ 이 뿌니는 일행을 동굴 입구로 되돌린다

보스가 있는 곳 근처까지 진행하면 보석도둑 산드라가 나타나 약간 불길한 말을 하고 사라진다. 그녀는 루리와 진주공주에 대해 꽤 알고 있는 듯 한데…. 산드라를 지나쳐 들어가면 보스가 기다리고 있다.




▲ 산드라는 일행을 기다리고 있었는 듯

BOSS 두·잉(ドゥ・イング)

초반 보스이니 만큼 그다지 어려운 점은 없지만 덩치가 있느니 만큼 공격은 위력적이므로 조심하지. 루리의 능력이 높기는 하지만 PS의 조정 테크닉은 믿을 수가 없으므로 2P플레이를 하고 있지 않다면 도움은 기대하지 않는 것이 좋다. 냉동 공격만 조심하면 낙승.


▲ 위력적인 찍기 공격


▲ 이 공격에 맞으면 냉동되어 버리므로 조심


▲ 화면 구석에서 피할 것을 권한다

보스를 쓰러트리면 바위틈에 숨어있던 진주공주가 모습을 드러낸다.

루리: 진주공주! 어디있어!
진주공주: 루리군?
루리: 핵은 다치지 않았어?
진주공주: 응.
루리: 혼자서 어슬렁대지 말라고 그렇게 이야기했잖아. 왜 여기 있는거야?
진주공주: 생각을 좀 했었어. 이것저것….
루리: 지금은 아무것도 생각하지마. 지금은 얌전히 내게 보호받으면 돼….
진주공주: 하지만….
루리: 적당히 좀 해!
진주공주: 미안해. 미안해.
(선택항목에서 진주공주를 편든다(眞珠姫をかばう)를 선택)
루리: 넌 좀 가만 있어줄래?
진주공주: 이 사람은…?
루리: 날 찾는 걸 도와줬어. 이상한 놈이야.
진주공주: 그, 그랬구나….
루리: 슬슬 가자.
진주공주: 그래도….
루리: 안녕.
진주공주: 저…. 고, 고마워.
루리: 가지니까.
진주공주: 미안해. 지금 가.
루리: 언니, 저…이거, 답례에요.



▲ 부끄럼을 많이 타는 진주공주

그리고서 진주공주는 아티팩트 '초롱꽃 램프'와 '돌 눈알'을 주고는 루리와 함께 사라진다.



23. 암벽에 새긴 화염의 길



발생장소	절벽의 마을 가토.
발생조건	처음 가토에 들어가서 초인에게 말을 건다.
목표	가토에 나타난 괴도 산드라를 추격한다.

가토에 들어서자마자 보이는 초인은 배가 아프다며 수도녀들에게 매달리지만 초인이 날뛰는 바람에 도와주기도 전에 어디론가 뛰어가 버린다. 쫓아가보면 이곳의 염의 교사라고 하는 루벤스를 만날 수 있다. 그는 사원의 화염을 누군가 노리고 있다는 말을 듣고 신경이 곤두서 있었다. 루벤스와 반대 방향으로 올라가면 초인이 있다. 어떤 수도녀가 도와주겠다며 보는데, 초인에게는 회충부부라고 하는 만능약의 재료가 되는 기생충이 붙어 있어서 아픈 것이었다. 수도녀가 그 잎파리를 떼어내어 치료해 주겠다고 하지만 초인은 그게 무서워서 도망을 친다(짜증나는 놈). 이 수도녀는 루벤스도 만능약을 찾고 있다고 혼잣말을 하는데…. 초인이 달려간 곳은 치유의 사원. 하지만 곧 뛰쳐나간다. 다시 테라스로 가보면 이번엔 루벤스도 있다. 고쳐주겠다고 해도 이 녀석은 자꾸 도망만 쳐서 사람을 곤혹스럽게 한다. 수도녀는 초인의 회충 부부를 루벤스가 가질 것을 주장하지만 루벤스는 그것을 거절한다. 이에 수도녀는 루벤스가 너무 무르다며 상당히 질책을 하고는 사라진다. 다시 사원



으로 가보면 수도녀가 쓰러져 있다. 보이드(ボイド)경감이 나타나서는 살인 사건이라고 호들갑을 떨지만 단지 초인에게 부딪쳐 쓰러졌을 뿐. 보이드는 산드라의 예고장을 보고 그녀를 잡기 위해 여기에 와 있었다. 무시하고 다시 테라스로 가면 수도녀와 루벤스가 말싸움을 하고 있다.



▲ 루벤스의 등장. 하지만 곧 죽는다



▲ 주사를 무서워하는 어린애를 보는 듯 하다



▲ 초인에게 상처를 주기 싫어하는 루벤스



▲ 수도녀를 가장한 산드라는 루벤스의 보석을 빼앗아 루벤스를 죽여 버린다. 루벤스는 주매족이었던 것이다.

수도녀: 그 초인 말입니다. 역시 난 회충부부를 가지겠어요.
루벤스: 하려면 혼자서 해! 난 싫어.
수도녀: 냉정하군요. 마법도시에 있는 연인이 어찌되든 상관없다니.
루벤스: 어째서 그녀가 있는 곳을?
수도녀: 글쎄요. 왜일까요?
루벤스: 조롱하지마라….
수도녀: 당신이 안 가지겠다면 회충부부는 내가 가질텐데 상관없어요?
루벤스: 멋대로 하면 되잖아.
수도녀: 초인이 죽든, 연인이 잠든 채로 있든, 관계없다고요?
루벤스: 난 누구도 관계시키고 싶지 않고, 다른 사람이 내게 간섭하는 것도 싫어. 냅둬!
수도녀: 그럴 순 없죠. 빛을 잃은 더러운 돌에 심판을!
(루벤스를 찌른다)
루벤스: 윽…우…악….
수도녀: (주인공이 다가오자)가까이 오지마. 죽어버릴 거예요. 책은 상처입지 않았어요. 내가 말하는대로 하면 책에는 손대지 않겠어요….
루벤스: 뭐가…목적이…냐….
수도녀: 간단한 거예요. 울면서. 목숨을 구하세요. 그러면 용서해 주지요. 어때요? 눈물은 나와요?
루벤스: 윽…, 나는….
수도녀: 그래요. 무리로군요. 유감이예요. 안녕, 루비의 기사님.
수도녀: 아직 살아있어. 과연 휘석의 자리에 있는 주에. 굉장한 주력이야. 후후후…. '희망의 화염'…. 확실히 받았어요. (주인공이 다가오자) 잡힐 수는 없어요. 또 만나죠.

그리고 산드라는 사라져 버리고, 보이드 경감은 주인공에게 자신을 도울 것을 제안한다. 어떻게 대답해도 찾아야 하니 적당히 선택하고 가토의 던전으로 향하자. 이곳 역시 심하게 어렵지는 않지만…. 초인이 흘린 나뭇잎을 따라가면 의외로 헤매지 않고 길을 찾을 수 있다. 혼자서 돌아다니기는 약간 벅찰 수도 있으므로 비드나 패트를 데리고 다니도록 하자. 보스는 없다.


▲ 이 녀석들에게 연속으로 조이기를 당하면 방법이 없다


▲ 여기는 아직 통행금지


▲ 또 다시 도망치는 산드라

산드라는 초인에게서 회충부부를 빼어주고, 곧 보이드가 들이닥치지만 산드라는 유유히 도망가 버린다. 보이드는 자신이 꼭 산드라를 잡으리라고 다짐하고, 주인공에게 아티팩트 '수비술의 석판'을 준다.



21. 화이트 펄



발생장소	뼈의 성.
발생장소	레이리스의 탑.
발생조건	레이리스 탑 앞에 있는 진주공주를 동료로 한다.
목표	레이리스 탑 정상까지 올라간다..

레이리스의 탑 앞에 서 있는 진주공주. 루리와는 또 다시 헤어진 모양이다. 진주공주는 이 탑이 자신을 부르는 것 같다며 같이 가 줄 것을 부탁한다. 진주공주와 함께 탑을 올라가도록 하자(一緒に行く를 선택). 진주공주는 공격기술이 아무 것도 없으므로 없는 셈치는 것이 속 편하다. 단 싱크로 기술은 상태이상을 회복해 주므로 아예 2P컨트롤로 바꾸어 놓고 상태이상에 걸렸을 때, 2P패드를 조정하는 것도 한 가지 방법이라면 방법. 이 곳의 적들은 기본적으로 레벨이 상당한 수준이다. 단 이쯤 되었으면 완전 무적 시간이 존재하는 어빌리티 '일루전'(イリュジョン)과 주무기의 초강력 필살기는 하나쯤 익혀 두었을 것이므로 그것들을 이용하여 밀어부치자. 이 탑은 그냥은 끝까지 올라갈 수 없고 8층에 있는 엘리베이터를 이용, 10층까지 올라가야 최상층에 다다를 수 있으므로 주의하자. 겨우 끝가지 오면 진주공주는 위험해지면 도망가라는 말을 하고 서는(하지만 이 게임은 도망이 없다…) 운명의 방으로 들어간다. 그러나 운명의 방에서 기다리고 있는 것은 마물이었으니….


▲ 적들의 기본레벨도 상당하다


▲ 이곳으로 떨어지면 5층까지 떨어진다. 절대 떨어지지 말자



BOSS.
데스페인(デスペイン)

판정범위가 굉장히 넓고 움직임이 느리므로 공격하는 것도 어렵지 않고 필살공격도 비교적 수월하게 피할 수 있다. 단 점프공격은 범위가 상당히 넓으므로 떨어지는 곳의 정반대 구석에 있어야만 피할 수 있을 정도다. 백대시(バックダッシュ)나 일루전은 필수 장비! 이점에만 주의하면 이기기는 어렵지 않다.


▲ 넓고 강력한 점프공격


▲ 연타 공격은 피하기 쉽다

뒤늦게 등장한 루리. 진주공주는 이 탑에 조금 더 머물고 싶다고 애원을 하고 루리는 하는 수 없이 부탁을 들어준다. 그리고 주인공에게 보호를 부탁하고는 사라진다. 진주공주를 데리고 탑을 빠져나가자. 1층까지 도착하면 갑자기 산드라가 등장한다.


▲너 혼자서 유이나?



▲ 난데없이 등장하는 산드라

BOSS.
쥬얼비스트(ジュエルビースト)

성검전설의 게임 특성상 보스전이 두 번이라고 그다지 부담될 것은 없다. 쥬얼비스트는 몸을 드릴로 바꾸어 땅밑에서 공격하는 필살공격과 전진공격, 몸을 대포 모양으로 바꾸어 공격하는 필살공격의 주로 3가지 패턴으로 공격해온다. 전진공격은 한번 들어가면 말리게 되니 필히 통상공격은 쥬얼비스트의 후방에서 걸자. 땅밑에서 하는 공격은 솔직히 피하기 힘드니 어빌리티나 필살기의 무적시간을 이용하자. 대포 공격은 직선 공격이므로 수월하게 피할 수 있다.


▲ 사진으로는 알기 힘들지만 진주공주가 휘말리고 말았다


▲ 범위가 상당히 넓다

산드라: 강한 파트너군요. 진주공주.
진주공주: 어째서…왜 우리들을 살해하는 거죠? 잔인해요….
산드라: 그 가슴의 핵에게 물어보시죠. 또 만나죠. 편히쉬시죠. 공주님.
(산드라가 사라진 후)
진주공주: 나는 살해당하게 되는 걸까? 기사가 없는 공주라니, 사냥감밖에 되지 않아…. 그런데 루리군은 동료를 찾고 있고…. 새로운 동료가 공주라면 루리군은…. 그렇게 되면 나는 외톨이야…. 동료따위…. 안 찾기면 좋을 텐데….

진주공주는 그렇게 혼잣말을 남기고 주인공에게 아티팩트 '녹지않는 마음'을 주고 탑을 나간다. 루리의 기분을 건드리지 않기 위해 바삐 탑을 나서는 진주공주….



31. 행복의 네가지 잎사귀



발생장소	마법도시 지오.
발생조건	'화이트 펄'을 클리어하고 진주공주가 마이홈에 머무는 상태에서 마법도시 지오에 가서 에메로드(エメロード)와 대화한다.
목표	에메로드를 지킨다.

이 이벤트를 발동시키려면 약간의 준비가 필요하다. 대단한 것은 아니고 '화이트 펄'을 클리어한 이후에 도미나 마을의 주점으로 가면 진주공주와 부딪치게 된다. 얼마 안 있어 루리도 등장하는데 루리는 진주공주를 주점에 남기고 또 동료를 찾으러 모험을 떠나려 한다. 진주공주는 그것이 싫은 듯 하다. 루리는 밖은 위험하다는 말을 하지만 산드라가 있는 한 어디있든 위험한 것은 마찬가지. 여기도 위험하다(ここもキケンだ)고 핀잔을 주자. 그 후에 기회를 놓치지 말고 집으로 초대를 하자(うちに誘う). 그러면 진주공주는 펄 뜻이 기뻐하고 루리도 동의하는 듯 하다. 이후로 진주공주는 다음 주매죽 이벤트까지는 마이홈에 머물게 된다.



▲ 위의 선택항목을 골라 식객을 늘리자



▲ 돌아갈 곳이 그리웠던 진주공주

이제 마법도시로 향하자. 그곳에서 루리와 다시 만나게 되고 일단 루리를 동료로 맞아들이자. 그리고 마을의 맵 화면으로 이동하면 난데없이 웬 소녀가 등장하고 뒤를 이어 마법학원의 교사 누누자크(이름한 번 원…)가 등장하여 그 소녀에게 돌팽이라며 욕을 하고 소녀를 데리고 사라진다. 그 때, 루리의 보석이 빛나고 루리는 그 소녀가 주매족인 것을 알아챈다. 어서 그 소녀를 쫓아가자. 소녀는 학교에서 수업을 받고 있으므로 강의실로 가면 된다. 그러나 강의요일에 가면 선생들의 방해로 자유로이 대화가 불가능하므로 휴교일인 놈요일(ノーム曜日)이나 운디네요일(ウンディーネ曜日)에 학교 도서관으로 가야지 비로소 에메로드와 대화를 나눌 수 있다.



▲ 루리는 이곳에 있다

에메로드: 루리씨!



▲ 누누자크(ヌヌザック)는 에메로드를 보호해 주었다고 한다(생긴 것 한 번 원…)

누누자크: 돌팽아, 조용히 못하나, 여기는 전쟁터가 아냐, 크게 말 안해도 들려.
루리: 돌팽이라고…?
누누자크: 쓸모가 없는 녀석은 얼뜨기지. 주매족의 핵은 옛날에는 마석이라 불리는 중요한 것이었어. 마도사들이 전부 주매족의 핵에 혈안이 되었던 시대도 있었지만 어느것도 쓸모는 없었지.
에메로드: 아아, 잠깐만요! 선생님, 손님 앞에서…
누누자크: 고문서 따위에도 나와 있는대로 옛날에는 상당한 위력을 지니고 있었지. 어떤 상처도 낫는다든가, 위대한 마력의 원천이라든가, 여러가지가 전해지고 있지. 이 녀석은 내 귀여운 제자고, 아무데도 쓸데는 없어. 단순한 돌팽이지.
루리: 이자식!!

그러나 누누자크는 사라져 버리고 루리는 자존심도 없다며 화를 낸다. 에메로드는 그것보다는 누나를 찾는데에 관심이 더 많은 것 같다. 그래서 주매족을 찾아 돌아 다니는 루리에게 아는 것이 없냐고 물어보지만 짐작가는 곳은 없다. 주인공에게도 물어보는데 적당히 대답하면 결과는 같다. 좀 더 물어보고 싶지만 갑자기 에메로드가 혼자 있게 해달라는 바람에 대화는 중지다.

지오의 여관에서 하루를 지내고 강의실로 가보면 에메로드가 있다. 에메로드는 주인공에게 부탁이 있다며 루리와 함께 휴일날 다시 도서관에 와줄 것을 요청한다. 다시 여관에서 시간을 때우고 도서관으로 가자. 에메로드는 부탁을 하기 전에 자신의 말을 들어줄 것을 요구한다.

에메로드: 나는 주매족의 마을에서 도망쳐나와 이 학원에서 보호를 받았어.
루리: 왜, 주매의 도시는 멸망했지?
에메로드: 치유의 힘을 지닌 반딧불공주님이 납치되었어.
루리: 치유의 힘…, 반딧불공주…
에메로드: 모두들 주매족의 마을을 버렸어. 유의 힘이 없는데, 일족이 한데 뭉쳐있으면 위험하니까. 난 그 혼란 속에서 누나들하고 헤어져버렸어. 찾고 싶은데….
루리: 이 누누나부랭인가 하는 마법진 녀석이 방해를 하고 있구나?
에메로드: 아니야, 누누자크선생님은 날 보호해줬어. 마법을 공부하는 대신, 기사가 나타날 때 까지는 학교밖으로 나가지 않기로 약속을 했어.
루리: 내가 기사가 되면 되겠군.
에메로드: 안돼, 루리씨는 공주가 있잖아? 누누자크선생님이 그러면 양다리 걸치는 거래.
루리: 기사와 공주는 연인사이가 아냐.
누누자크: 하나의 생명이 지켜지는 것은 자신의 목숨과 맞아봤자 또 하나가 고작이야. 강한 채 마라. 주매족의 소년이여.
루리: 무시당했군. 그래서 어쩌게?
에메로드: 응, 그래서 선생님이 (주인공)에게 부탁하면 어떨까 하더라구.



▲ 이놈아, 진주공주는 어쩌고?



▲ 진주공주와는 반대 성격

거절하지 말고 기사 역할을 승낙하자(두 번째 선택항목). 이제 루리는 보석상에서 대기 상태가 되고 에메로드가 동료가 된다. 이제부터는 이벤트가 끝날 때까지 지오를 나갈 수 없으므로 주의하자. 루리가 있는 보석상으로 가보자. 보석상에서 알렉스에게 에메로드의 핵 비슷한 것이 있냐고 묻자 루리가 흠칫 놀란다. 에메로드의 누나들은 핵만이 남아있는 것이었다(즉 죽었다는 이야기). 옛날의 치유의 힘이 있다면 핵만 있다면 소생이 가능하겠지만…. 소생에 필요한 것은 주매족 누군가의 눈물이었지만 루리는 눈물을 흘릴 수 없는 상태였다. 루리는 에메로드의 신변을 걱정해서 학교로 돌아가라고 하지만 에메로드는 오히려 기사가 여자같은 소리하지 말라고 반박한다. 알렉스는 자신의 가게에서 주매족의 핵같은 것은 취급하지 않는다고 한다. 에메로드는 양심적인 가게라며 의외의 반응을 보인다. 보석가게는 도굴꾼과 동급으로 생각했다나? 알렉스는 주매족이 이 도시에 있다는 것에 놀라고….

속는 셈치고 크리스티 상회에 한 번 가보자. 크리스티의 시종 사자비는 아래 창고에서 보았다고 하고 크리스티는 필요하면 준다고 한다. 사자비는 공짜로 주냐고 묻지만 크리스티는 주매족의 핵은 불행을 가져온다고 말한다.





▲ 주매족의 디아나(ディアナ)



▲ 디아나는 에메로드의 누나의 핵을 넘겨준다

에메로드: 뭐야 이거? 어째서 디아나님이? 디아나님!
디아나: 그 이름을 불러서는 안됩니다. 저는 이제 주매족이 아닙니다.
에메로드: 무슨…?
디아나: 주매족은 멸망해 갈 운명입니다. 당신도 주매족으로서의 삶을 버리세요.
에메로드: 싫어요! 누나들은 핵을 뺏겼어도 이렇게 나를 부르고 있어. 다른 주매족들도 마찬가지야! 모두 기다리고 있어! 치유의 눈물을 얻어 부활할 날을!
디아나: 치유의 힘을 지닌 최후의 주매족, 루석(淚石: 눈물의 돌)을 낳는 반딧불공주는 죽었습니다. 이미 이 세상에 저희들이 살아남을 수 있는 방법은 없어요.
에메로드: 나는 포기하지 않아!
디아나: 누님들의 핵을 가지고, 지금 당장 이곳을 떠나요. 보석도둑은 이곳을 알고 있습니다.
에메로드: 어째서?
디아나: 제 핵을 뺏겠다고 보석도둑의 전언이 있었기 때문입니다. 저는 일족의 지도자로서 결판을 내지않으면 안됩니다. 제 핵으로 모든 것이 끝난다면 좋겠지만….
에메로드: 그런 건 인정못해! 그딴 거….
디아나: 희망의 불꽃이 보인다면 당신은 주매족으로서 살아가십시오. 누님의 핵은 제 뒤에 있습니다.

이제 남은 핵은 두 개 남았다. 하나는 마법학원의 교장실에 있다. 하지만 교장실에는 그 지독한 매피안스가 있으므로 뒤지는 것은 불가능하다. 드라이어드(ドリアード)요일에 오면 매피안스는 수업중이므로 교실을 뒤져서 핵을 찾아내자. 나머지 하나는 여관에 있다. 카운터에서 말을 걸지말고 직접 주인에게 말을 걸면 그딴 건 모른다고 오리발을 내밀지만 맵 화면에 나갔다가 다시 들어오면 에메로드가 핵을 발견해낸다. 주인은 당연히 화를 내지만 사정을 설명하면 눈물을 비오듯 흘리며 가져가라고 한다. 이로서 핵은 전부 모였으나….



▲ 이 곳에 한 개



▲ 마지막은 이 곳



▲ 현재 주매족은 누구도 눈물을 흘릴 수 없는 듯하다



▲ 산드라가 재등장!

거리로 나가면 산드라의 예고장이 떨어진다. 에메로드는 학교로 돌아가고 루리에게 사실을 말하면 빨리 에메로드에게 가자고 한다. 하지만 학교에 가보았자 이미 보이드가 조사를 마친 후로 에메로든 학교에 없었다.

크리스티 상회 지하로 가면 에메로드가 있다. 하지만 에메로드는 어디론가 사라지고 디아나에게 말을 걸면 그 아이를 구해달라며 주인공 일해도 워프시킨다. 그리고 기다리고 있는 것은 산드라와 쥬얼비스트. 쥬얼비스트는 이전과 패턴이 같으므로 따로 공략법을 싣지는 않겠다. 일행은 한 발 늦고 산드라는 에메로드의 핵도 가져가고 만다.



▲ 에메로드도 죽음을…



▲ 루리는 진주공주의 자는 모습을 보고, 참혹한 현실을 말할 수는 없었다

디아나는 이미 각오했던 일이라며 루리에게 진주공주와 함께 다시 이곳에 오라고 하지만 루리는 진주공주의 평화로운 모습을 해치고 싶지않아 결국 입을 다물고 만다.





24. 코스모



발생장소	마이홈
발생조건	'행복의 네가지 잎사귀'를 클리어하고 마이홈을 다시 한번 온다.
목표	진주공주를 찾는다.

루리가 진주공주가 보석도둑에게 납치당했다며 화가 머리끝까지 나 있다. 같이 진주공주를 찾으러 가자(來てない・一緒にさがす). 이제 메키브의 동굴로 향하자. 향해야 하는 이유는 사진을 보면 알 것이다. 메키브의 동굴에서는 계속 직진만 하면 된다. 적들의 난이도는 1도 오르지 않았으니 문제될 것은 없다. 중간에 나오는 수상한 인물은 주매족에 대해 이상하게 박식한 것 같은데…. 끝까지 진행하면 진주공주와 산드라가 있다.


▲ 예고장이 동굴로…


▲ 몬스터들이 진주공주의 행방을 가르쳐준다


▲ 이 인물은 누구?

산드라: 어때? 조금은 생각이 났나요? 당신의 역할이.
진주공주: 몇번 물어봐도 똑같아요. 당신이 말하는 역할 따위 난 몰라요!
산드라: 이제…!
루리: 진주공주에게서 떨어져!
진주공주: 루리군!
산드라: 후후, 기다리고 있었어.
루리: 진주공주를 데려가겠다.
산드라: 내가 그 말을 그대로 들어줄 여지로 보여?
루리: 들게 해 주지, 운명의 검이여!
산드라: 훗, 느려!
(습격에 당하는 루리)
진주공주: 루리군!
산드라: 진주공주…. 당신의 사랑스런 루리군의 핵이 상처가 나 버렸어요? 어떻게 할래요. 공주님? 당신의 치유의 눈물로 기사를 구하지 않아도 되나요?
루리: 저 자식의 말따위 듣지마….
(앞의 수상한 인물 등장)
???: 그만해라 산드라.
산드라: 왕….
왕이라 불린 자: 상처를 입히는 일에 의미는 없어.
산드라: 난 용서 못해요. 이 아이가…. 주매족의 모든 것이! 왜 눈물을 흘리지 않지? 대답해 진주공주!
진주공주: 슬퍼도…눈물이 안 나와…. 우리들은 울지 못해.
산드라: 너도 치유의 힘도 없는 이름뿐인 공주라는 말이군!
진주공주: 그래요…. 주매족은 이미 예전에 눈물을 잃어버린거에요.
산드라: 주매족이 잃어버린 것은 눈물만이 아니야…. 가슴의 핵에게 물어보시죠.
진주공주: …….
산드라: 모르는군요. 고대의 기억을 이어 받은 당신조차도. 빛을 잃은 더러운 돌. 루리의 기사와 진주의 공주여! 두사람 싸잡아서 핵을 가져가겠다!
진주공주: 치유의 힘이라고는 하지 않아…. 대신, 나에게 싸울 힘을, 기사의 힘을!!
(진주공주의 모습이 변한다)
산드라: 레이디 펄….
레이디 펄: 산드라, 나에게 검을 들이댈 셈이냐?
산드라: 설마! 그런 바보같은 짓은 안 해.


▲ 이것이 진주공주의 본모습?

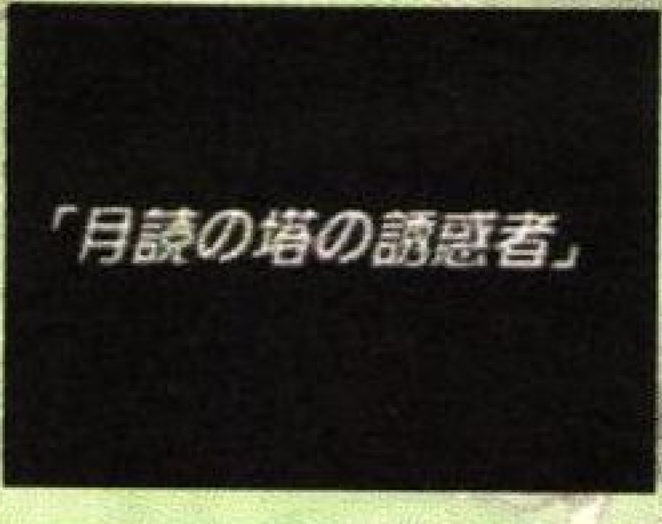


▲ 레이디 펄의 능력은 엄청나다

그리고 도망간 산드라를 쫓는 주인공과 레이디 펄. 레이디 펄의 능력은 깡패 그 자체이므로 가뜩이나 친숙한 보스 쥬얼비스트의 존재감을 약하게 만든다. 역시 보스 공략은 필요없으리라고 본다. 산드라는 결국 도망치고 진주공주도 레이디 펄인채로 루리에게서 떠나간다. 루리는 상처가 깊어 주인공집의 침대 신세를 지게 되고…(이제부터 한동안 마이홈에서의 세이브는 불가능하다).



22. 월독 탑의 유혹자



발생장소	레이리스의 탑.
발생조건	'코스모'를 클리어하고 마이홈에서 루리가 사라진 것을 확인하고 레이리스의 탑으로 간다.
목표	진주공주를 되찾는다

마이홈에서 쉬고 있던 루리가 사라졌다. 진주공주는 레이디 펄인 상태로 사라졌으므로 레이디 펄이 있는 레이리스의 탑으로 가면 아니나 다를까 루리가 있다. 루리를 동료로 하고 다시 레이리스의 탑 정상을 오르자. 레이리스의 탑의 난이도는 전과 같으나 플레이어가 강력하므로 실제 난이도는 더 쉽다. 정상까지 올라가면 진주공주가 아닌 레이디

펄이 기다리고 있다.



▲ 안에 있는 사람이 누군지 알아야 열 수 있는 문. 루리는 진주공주가 있을 것이라 생각하고 자신이 열지만 열리지 않는다



▲ 레이디 펄과 함께 있었던 주인공이 문을 연다

루리: 저 사람은?
레이디 펄: 진주공주…. 너의 목적은 옥석의 자리에 앉는 것
진주공주: 예….
레이디 펄: 진주공주…. 너는 옥석의 자리에 앉아 옥석공주가 된다.
진주공주: 예….
레이디 펄: 반딧불공주의 뒤를 이어…. 일족을 위해 그 생명을 쓰는 거다.
진주공주: 예….
레이디 펄: 진주공주…. 너는 자신의 목숨을 루석으로 바꾸어 모두에게 나눠주는 거다.
진주공주: ……
레이디 펄: 네 목숨이…다하는 일이 있더라도 루석을 계속 만드는 거다.
진주공주: …싫…어….
레이디 펄: 말하는 대로해라. 최선의 방책이다. 그가 성검을 손에 넣어 마나스톤의 원석을 가지고 돌아올 그 때까지 참는 거다.
진주공주: …싫…어…. 죽기 싫어….
레이디 펄: 그렇게 해야 해.

그때 등장한 주인공들. 루리와 주인공은 레이디 펄이 진주공주를 죽음으로 내모는 것을 막기 위해 화이트 펄과 싸운다. 1층으로 내려가면 레이디 펄과의 전투가 벌어진다.

BOSS,
레이디 펄(レディパール)

한 번 동료로 싸웠던 적이 있으니까 공격력을 잘 알 것이다. 절대 근접공격은 삼갈 것(사실 절대는 아니다). 창이나 활 같은, 레이디 펄보다 리치가 긴 무기로 때리고 도망가서 필살기 게이지를 채운 후에 레이디 펄이 필살기를 쓸 때, 몇 타이밍 늦게 발동시켜서 반드시 명중시키는 방법을 추천한다. 이야기했지만 공격력이 정말 무지막지하므로 괜찮은 방어구라도 만들어오는 것이 조금이나마 도움이 될 것이다.



▲ 절대로 피해야 할 공격



▲ 필살기 반격이닷!



레이디 펄은 오늘은 자신이 졌다며 의외로 순순히 진주공주를 놓아주지만 언젠가는 자신의 뜻대로 될 거라며 포기를 권유하고 사라진다. 그리고 화이트 펄은 주인공에게 '주매족을 위해 눈물 흘리는 자, 모두 돌이 된다.' 라는 말을 전하고는 전담이라며 조심하라고 당부하고 사라진다

32. 알렉산더



발생장소	도미나 마을.
발생조건	'코스모', '속속속 · 니키타 장삿길 도중'을 클리어하고 도미나 마을의 주점으로 간다.
목표	마법도시의 디아나를 찾는다

루리는 디아나에게 뭔가 물어볼 것이 있다면서 진주공주를 주인공에게 맡기고는 마법도시로 사라져 버린다. 진주공주와 함께 루리를 쫓아가자. 하지만 디아나는 돌이 되어있었다. 크리스티는 다이아몬드가 돌이 되어 곤란하다는 말을 하지만 진주공주의 말투가 갑자기 바뀐다.



▲ 퀘이 거절하지 말자



▲ 디아나는 이미 돌이 되어 있었다

진주공주: 틀려…. 이것은 파트너를 고르는 의식이다. 마음의 열쇠를 모아, 돌이 된 공주를 눈뜨게 한다…. 그 자가 공주의 기사가 된다…. 오래된 의식이지.

진주공주의 말대로 마음의 열쇠를 찾자.

마음의 열쇠는 지오 내에 있으므로 괜히 다른 곳을 돌아다니는 쓸데없는 짓을 하지말자.



▲ 첫 번째 열쇠



▲ 두 번째 열쇠



▲ 세 번째 열쇠

이제 열쇠를 전부 모았다면 다시 디아나에게로 가자. 하지만 디아나가 없다! 고 생각했지만 디아나는 배틀 아레나에 있으므로 한 층을 더 내려가자. 디아나에게 가면 루리도 나타나고 디아나도 원래대로 돌아온다. 디아나는 보석도둑에 관한 것을 이야기한다고 한다.

디아나: 옛날, 주매족은 우애의 종족이라 불리웠습니다. 자신의 목숨을 눈물로 바꾸어 상처입는 자에게 넘겨주는 것으로 종족의 보존을 해 왔기 때문입니다. 하지만 대규모의 주매사냥시대를 거쳐 주매족은 종족의 보존을 위해 그 체질을 바꾸었습니다. 목숨을 다른 사람에게 주지 않는다. 즉 눈물을 흘리지 않도록. 그리고 주매는 타종족과의 교류를 끊고 주매족만의 도시를 만들어 숨어살게 되었습니다.

산드라: 그리고 주매족은 눈물을 흘릴 수 있는 반딧불공주를 보험으로 전쟁을 걸었다. 바로 불사황제에게! 대단한 여자군요. 반딧불공주를 내세워, 불사황제와의 전면전쟁. 그렇죠. 반딧불공주의 눈물만 있다면 주매족은 불사신. 하지만 반딧불공주는 어떻게 되죠?



▲ 디아나도 최후를 맞이한다

산드라는 반딧불공주의 거처를 알고 있었다. 하지만 그녀는 반딧불공주가 희생되어야만 하는 현실이 싫었던 것이다. 하지만 그녀는 왜 핵을 노리는 것일까? 디아나는 최후에 레이디 펄만이 막을 수 있다며 그녀를 찾으라 하고 죽는다. 그리고 루리와 진주공주는 앞으로의 주매족에 대해서 생각해 보자며 사라진다.



29. 플로라이트



발생장소	마법도시 지오.
발생조건	'알렉산더'를 클리어하고 지오의 보석상으로 들어간다.
목표	반딧불공주의 악몽을 잠재운다.

보석상에 들어가면 갑자기 이상한 곳으로 들어간다. 그곳의 보석상의 함 속이었다.

그리고 그 속에 있던 인물은 바로 반딧불공주! 반딧불공주는 이 함을 알렉스가 만들어 숨겨주었다고 말을 한다. 그 중에 갑자기 등장하는 이가 있었으니 바로 몽마소녀 벨(ベル). 그녀는 매일 반딧불공주가 무서운 꿈만 꾼다며 짜증을 낸다.



▲ 반딧불공주의 등장



▲ 갑자기 등장해서 화를 내는 벨

벨은 공주의 무서운 꿈을 없애기 위해 공주의 꿈의 세계에 있는 나쁜 벌레를 없애기 위해 주인공을 꿈의 세계로 보낸다. 이제부터 꿈의 세계를 돌아다녀야 하는데 니키타에게 안내를 맡기면 편하게 진행할 수 있다(돈이 소모된다).



▲ 꿈까지 와서 돈을 뜯어먹는 강적



▲ 이런걸 악몽이라 한다


▲ 루리와 레이디 펄. 아무래도 꿈은 현실의 계속이란 말이 맞는 듯 하다


▲ 레이디 펄은 반딧불공주의 기사가 아니었다


▲ 1000인의 주매족의 목숨. 산드라는 반딧불공주를 위해, 레이디 펄은 주매족 전체를 위해라는 서로 다른 생각을 지니고 있었던 것이다


▲ 이제는 조무래기 같은 느낌이 드는 쥬얼비스트

이제 모든 것은 자명해졌다. 남은 주매족은 반딧불공주와 산드라, 그리고 루리와 진주공주뿐…. 더 이상의 피해자가 나오지 않도록 산드라를 막는 일만이 남아있다.



33. 티어스톤



발생장소	마법도시 지오
발생조건	'플로라이트'를 클리어하고 도미나 마을의 보이드 경감과 함께 지오로 온다.
목표	빛나는 도시(きらめく…)에 가서 산드라를 저지한다.

보이드 경감은 루리와 진주공주가 모습을 보이지 않는다며 걱정을 한다. 그리고 지오의 빈집을 조사해 달라고 한다. 그 빈집은 옛날에 보석상이었다는데…. 보이드와 도착한 곳은 바로 알렉스의 가게…. 분명히 알렉스는 이전까지도 있었는데? 어쨌든 가게 안으로 들어오면 아무도 없다. 다시 나가려고 하면 루리와 진주공주가 나타난다. 둘다 무사한 듯. 루리는 다른 사람들에게는 이집이 폐가로 보인다며 공간의 왜곡이 있다는 것 같다. 다시 나가려고 하면 어디선가 목소리가 들려오고 함을 조사하면 셋 모두 반딧불공주에게로 나아가게 된다.


▲ 보이드만이 통과하지 못한다


▲ 반딧불공주가 들어있는 함을 조사하자

반딧불공주는 진주공주를 레이디 펄로 바꾸어 자신이 한 부탁에 관한 것을 묻지만 잘 되지 않은 듯 하다. 그것보다 레이디 펄이 자꾸 진주공주로 바뀌는 데에 반딧불공주와 루리는 의문을 품고 레이디 펄은 사실을 말하기 시작한다.


▲ 그림자의 인물은 과연?


▲ 분명히 레이디 펄이었는데?


▲ 산드라=알렉스=알렉산더, 즉 반딧불공주의 기사였다

레이디 펄은 알렉산더과의 대립으로 알렉산더에게 당하고 펄의 핵에서 태어난 것이 바로 진주공주였다. 반딧불공주는 알렉산더를 멈추어 줄 것을 당부한다. 그리고 반딧불공주는 아티팩트 '옥석의 왕표'를 건네주고 힘을 다한다. 두 사람의 말싸움은 접어두고 루리를 데려가고 싶으면 루리에게 말을 걸어 밑의 선택항목을 고르자. 이제 옥석의 왕표를 사용하면 랜드 '빛나는 도시'가 모습을 드러낸다. 빛나는 도시는 한 번 들어가면 나올 수 없으므로 주의할 것. 빛나는 도시에는 보스레벨의 적이 우글대지만 걱정거리는 아니다. 한 층을 올라갈 때에는 그 층의 보석(그 아래층의 보석도 포함)을 모두 모아서 보석대에 올려놓고 문을 조사했을 때에 그

층의 숫자에 1을 더한 만큼의 소리가 울리면 문이 열린다. 모든 보석을 다 모으는 편이 시간을 절약할 수 있으며 보석의 이름과 순서에는 상관이 없다는 것도 알아두자. 최상층까지 올라가면 드디어….



▲ 보석을 빠뜨리고 가지 않도록 주의하자.



▲ 한 층을 올라가기 전에는 반드시 쥬얼비스트와 싸워야 한다



▲ 모두들 살아있을 때의 모습. 환상에 지나지 않는다



▲ 드디어 옥석의 자리에 도착

산드라가 꾸미고 있던 계획은 보석왕에게 보석을 먹여 모든 주매족을 하나로 만드는, 그리고 1000개를 모아 반딧불공주를 살리는 것이었다. 그리고 999개째의 '진주'.



▲ 벌써 998명이나 죽었다구?



▲ 진주공주도 죽고 말았다…

BOSS, 보석왕999(寶石王999)

내게 공격을 많이 안 한 것일까? 공격 패턴이 몇 되지 않는다. 기껏해야 전등 비추기(?)가 필살공격. 하지만 공격력은 강력하므로 너무 얕보면 한번에 전멸이다. 야금야금 HP를 깎는 전법을 사용하자.



▲ 비추는 빛에 걸리면 공격에 걸린다.

패하는 보석왕. 하지만 산드라는 자신의 핵으로 1000명째를 채운다. 그리고 보석왕이 반딧불공주를 위해 눈물을 흘려주기를 유언으로 남긴다.



▲ 반딧불공주만을 생각했던 진정한 기사일까?

BOSS, 보석왕1000(寶石王1000)

아무래도 보석왕은 다른 코스의 보스에 비해 난이도가 너무 낮은 것 같다는 느낌이 든다. 움직임이 너무 느려서 일반 공격을 적당히 연타해 주면 움직이지도 못하고 끝장난다…. 보스 맞아?

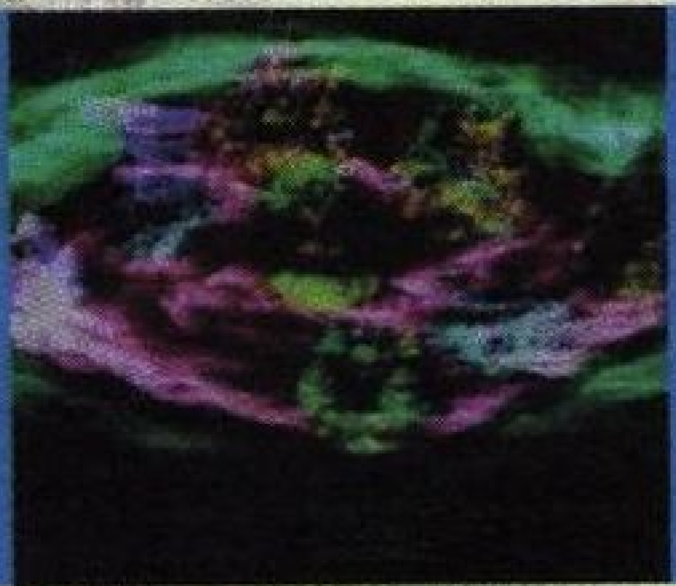


▲ 너무도 허무했던 최후

보석왕은 쓰러졌지만 남은 모두는 죽어버리고…. 그 때, 주인공이 하나가 된 보석에 눈물을 흘린다. 그리고 기적이 일어난다. 죽었던 모든 주매족이 부활한 것이다. 그러나 주매족을 위해 눈물을 흘린 자는 정말로 돌이 되어 버린다. 주인공은 돌이 되어 버리고 만다. 그러나 루리는 주매족들의 모든 목숨을 조금씩 모아 주인공을 살려낸다. 그리고 집으로 돌아가는 주인공….











마이홈에서의 생활

2. 작은 마법사



발생장소	마이홈.
발생조건	제일 처음 겪은 이벤트 후에 마이홈에 있다가 나갈 때
목표	도미나 마을 외곽에 가서 버드와 코로나를 쓰러트린다

집에서 나가려는데 갑자기 우편 펠리컨이 등장. 악의 마법사가 호박으로 마을을 전멸시키려 한다며 야단법석이다. 사건현장으로 향하자. 마을 외곽에 있는 길을 따라서 마을 구석으로 향하면 들판이 호박 천지이고 그 사이에 꼬마 마법사가 둘 있다.



▲ 난리를 치는 우편 펠리컨



▲ 어딜봐도 애들 장난

버드: 케케케케케.
코로나: 버드~. 그런 식으로 웃지마.
버드: 코로나! 너도 웃어! 지배자의 웃음이야!
케케케케케케케!!
코로나: 호박으로 세계를 정복하려고????
바보같아!
(주인공이 난입한다)
버드: 앗! 수상한 녀석! 물리치자! 코로나!
코로나: 호박한테 시키면 되잖아.
버드: 그런 건 이후의 문제야!
코로나: 에고야, 머리를 좀 식혀야 겠는 걸.

BOSS

버드 · 코로나

따로따로 보면 그다지 어렵지 않으나 두명이라는 점이 조금 껄끄럽다. 버드는 직접공격이 조금 강하고 코로나는 HP가 적으므로 선결해야 한다고 판단하는 쪽을 처리하자. 마법공격을 자주 해오므로 발동시의 경직을 노려서 공격하는 것이 유효하다. 적들의 크기가 작으므로 필살기로 공격하면 잘 맞지 않는다는 점을 유념할 것



▲ 일단 하나만 처리하면 낙승이다



▲ 마법이 발동될 때 재빨리 범위 밖으로 벗어나자

이들을 물리치면 굉장하다며 제자로 거두어 달라고 조른다. 어느 것을 골라도 결국은 마이홈에서 눌러 살게 되니 그냥 인심 좋게 제자로 거두자(弟子にする를 선택). 이후에는 두명을 모험에 데리고 다니는 것이 가능하다(한번에 한 명만 데리고 다닐 수 있다).



18. 아버지의빗자루



발생장소	마이홈.
발생조건	쓰레기산이 나온 상태에서 '재앙을 부르는 인형'을 클리어하고 마이홈에 있는 코로나에게 말을 건다.
목표	버드와 코로나의 아버지의 유품인 빗자루를 되찾아온다.

간만에 마이홈에 돌아와 코로나에게 말을 거니 뭔가 이상한 낌새가 느껴진다. 이내 이들은 빗자루가 없어졌다며 난리를 친다. 그렇게 큰게 없어질 리가 없다고 소동이 벌어진 그들사이를 사보텐이 유유히 가로질러 가는데…. 굉장히 수상하다. 사보텐에게 말을 거니 역시나! 빗자루를 쓰레기산에 버리고 온 것이다! 코로나는 그 사이에 홀로 빗자루를 찾아서 쓰레기산으로 가버리고…. 버드와 함께 코로나를 쫓아가자. 코로나가 있는 곳은 '재앙을 부르는 인형'에서 보스전을 치루었던 곳과 같으므로 돌파 방법은 19번 공략을 참고하자. 그곳까지 가면 코로나가 빗자루를 발견한다.



▲ 무지 수상한 스텝



▲ 사진으로는 잘 알수 없겠지만 현재 통곡중이다



▲ 사보텐의 등장은 인형들에게 충격이었던 듯



▲ 빗자루 발견!

(갑자기 땅이 흔들린다)
코로나: 꺅!
버드: !!!코로나!!
코로나: ………버드? !!!!! 조심해! 여기 뭔가 있어!
버드: 그래! 빨리 도망가자!
코로나: 나, 무서워…. 이곳의 쓰레기들 모두가 인간을 원망하고 있어. 이제 도망 못가…. 아~앙.
버드: 코로나! 날 누구라고 생각하는 거야? 대마법사 하인님의 아들, 버드님이라고!



(매정하게 부러지는 빗자루)
코로나: 아버지는 마법학원에서 열등생이었어. 도미나에서 밖에 통용되지 않는 엉터리 마법사야….
우리들은 이제 끝난거야….
버드: 코로나! 아버지의 말씀을 생각해봐!
코로나: …36계 도망쳐라?
버드: 그래.
코로나: 지는 것이 이기는 것이다?
버드: …그래. 영웅으로서 죽는 것보다 겁쟁이로라도 살아남고 싶다…….

영웅은 다른데도 많이 있지만 버드와 코로나의 아버지는 한사람 밖에 없잖아?

코로나: 버드!
버드: 달려! 코로나! 코로나는 거기서 기다려! 어떻게든 해볼테니까!

BOSS, 그렘린(グレムリン)

화려한 등장과는 달리 별 것 없는 보스. 민더스 유적의 흡혈귀와 동급의 약함을 지니고 있다.

미니멈이 위협적인 것 처럼 보이지만 그후에 연속적으로 이어지는 강력한 기술을 지니고 있지 않으므로 결국은 샌드백. 적당히 가지고 놀자.



▲ 위력적인 찍기 공격

일은 모두 끝나고 집에는 돌아왔지만 빗자루는 부러졌고…. 코로나는 절망하지만 버드는 수리할 테니까 괜찮다고 자기위안을 삼는다.





49. 사보텐



발생장소	마이홈.
발생조건	'아버지의 빗자루'를 클리어하고 류온가도, 쓰레기산, 울칸 광산, 마법학원 지오, 정글, 해적선 발드가 맵에 나와있는 상태에서 해적선 발드를 제외한 나머지 랜드에서 최소 1개씩의 이벤트를 클리어하고 마이홈으로 돌아가 쓰러져 있는 버드와 코로나에게 말을 걸고 도미나 마을에서 점을 보고 돌아온다.
목표: 약을 구하러 간 사보텐을 찾아온다.	

조건이 약간 까다로운 것처럼 보이지만 정신없이 플레이하다가 집에 버드가 쓰러져 있으면 발동됐구나 생각하면 된다. 문제는 이벤트에 힌트가 너무 적어서 일본어가 어지간히 되는 사람도 클리어가 힘들 것이라는 점. 어쨌든 버드가 쓰러져서 버드는 동료로 할 수 없으므로 고렘이나 페트 몬스터를 쓰던가 이 전에 서브 캐릭터를 자유로이 동료로 할 수 있는 곳을 발견했다면 그 녀석들을 데리고 다니자. 코로나에게 말을 걸면 도미나 마을의 누님에게 점이라도 봐 달랠까 하고 혼잣말을 하고 있다. 실제로 도미나에 가서 점을 보면 '병든 아이는 사보텐이 도와줍니다.' 라는 엽기적인 점괘가 나온다. 혹시? 하고 마이홈에 돌아가면 사보텐이 버드의 약을 가지러 홀로 떠났다고 한다(여기서 코로나를 동료로 데려갈 수 있다).



▲ 가이아를 찾아갔다가



▲ 실키(しるきー)에게 가서



▲ 브라우니(ブラウニー)에게…



▲ 데이비드의 등장. 아마렛트(アマレット)는 누구일까?



▲ 설마!?

일단 사보텐의 화분에 가보며 가이아를 만나 약의 제조법을 알아오겠다는 편지를 볼 수 있다. 류온가도로 가서 가이아를 만나자. 가이아는 실키(しるきー)에게 가보라고 사보텐에게 전했단다. 문제는 이 실키가 누구냐 하는 것인데…. 인물도감을 아무리 뒤져도 없다. 실키는 바로 정글에서 수왕 옆에 있던 두 펭귄 중 하나를 말하는 것이다! 정글로 가서 실키를 만나자. 실키는 그 병에 대해서는 브라우니(ブラウニー)가 잘 안다며 브라우니에게 보냈다고 한다. 브라우니 역시 의문의 인물. 브라우니는 마법학교 강의실 앞에 서있는 학생이다. 브라우니는 그 병은 마법사는 누구나 걸리는 거라면서 데이비드(デイビッド)에게 보냈다고 한다. 데이비드? 이벤트 27번에 등장했던 그 펭귄이다. 그는 지금 해적선 발드에서 근무하고 있으므로 찾아가 보자. 데이비드는 그 병에는 정신이 드는 약이 특효라며 아마렛트(アマレット)라는 인물에게 배웅을 부탁했다고 한다. 아마렛트는 과연 누구일까? 이번만큼은 알아서 찾아보기를 바란다. 힌트를 주면 아마렛트를 만나고 마이홈에 돌아오면 사보텐이 우체통에 꽂혀 있고 이벤트가 종료된다(너무 쉽나?).



53. 무기방어구 작성



발생장소	마이홈.
발생조건	'왓츠의 햄머'를 클리어하고 마이홈의 작업실로 간다.
목표	무기제작에 관한 여러 가지 질문을 한다.

작성계의 이벤트가 모두 그렇듯이 매우 간단한 이벤트. 무기제작에 관한 사항은 시스템 공략을 참조해 주기 바란다. 준비되어 있는 모든 선택항목을 골라보면 클리어된다. 그리고 아이템을 받은 후에 나오는 최후의 선택항목에서 '주지 않았어'(もらってない)를 고르면 메노스동(メノス銅)을 한 개 더 받을 수 있다.





▲ 왓츠는 자신이 왜 여기 왔는지 모르고 있다. 상당한 건망증



▲ 건망증을 이용하여 등쳐먹는 우리의 주인공



54. 악기작성



발생장소	마이홈.
발생조건	'왓츠의 혜매'나 '봄보야지의 연구실' 중 어느 하나를 클리어 한후 작업실로 간다.
목표	정령에게서 동전을 받는다.

지극히 간단한 시나리오로 작업장에서 난데없이 튀어나온 학생을 따라가서 위스프에게서 동전을 받으면 된다. 정령에게서 동전을 받는 법은 좋아하는 곡을 연주하여 가까이 편 다음 사라지기 전에 연주를 끝내고 말을 걸면 된다. 위스프는 평온한곡(穏やかな曲)을 좋아하므로 참고하도록. 위스프의 힘이 담긴 악기를 사용하면 거의 100%성공한다. 위스프의 힘이 담긴 악기가 없다면 절대 부선율로 연주할 것. 정령에게서 동전을 받으면 클리어. 클리어 후에는 학생이 위스프의 동전 두 개를 다른 정령의 동전으로 바꾸어 준다.



▲ 넌 뭐니?



▲ 뻔질나게도 오는 도미나의 마을의 외곽





55. 고렘작성



발생장소	마이홈.
발생조건	'봄보야지의 연구실'을 클리어 한후 마이홈의 작업실에 간다
목표	봄보야지가 제출하는 문제를 푼다

봄보야지가 고렘을 만들 준비를 해 놓았지만 고렘을 만드는 데에 필요한 중요한 아이템을 4개 주지 않고서는 고렘을 만들자격이 있는지 시험하겠다며 문제를 낸다. 문제를 전부 풀면 클리어. 문제의 답의 순서는 1-2-1-1-1-2-1-1-2-1이다. 고렘의 제작법은 시스템 설명을 참고하자.



▲ 봄보야지도 등장



▲ 고렘의 제작실은 유일하게 자유로이 움직일 수 있다.



56. 과수원



발생장소	마이홈.
발생조건	가이아에게서 커다란 나무의 이야기를 듣고 마이홈의 공터로 간다.
목표	몬스터를 퇴치하고 트렌트(トレント)에게서 1개 이상의 열매를 수확한다.

가이아에게 갔을 때(버드나, 다나에를 데리고 가는 것이 가장 빠르다)가이아가 커다란 나무가 주인공을 도와줄 것이라는 말을 할 때가 있다. 이후에 집에 있는 공터로 가보면 잡초(라기 보다는 몬스터)가 4포기 있는데 싸워서 전부 제거하자. 그러면 땅이 흔들리며 트렌트가 등장한다. 그에게는 종자(○○の種)를 주어서 열매를 얻을 수가 있는데 자세한 재배법은 시스템에서 소개한 부분을 참고하자. 나중에 열매가 열렸을 때 수확을 하면 이벤트는 클리어.


▲ 이 대사를 보고 난 후에 이벤트가 벌어진다


▲ 트렌트는 가이아와 비슷한 족속인듯



57. 패트목장



발생장소	도미나 마을.
발생조건	초반 이벤트 2~3개를 클리어하고 도미나마을 외곽으로 향한다.
목표	몬스터의 알(ヒナ)을 잡는다.

마을 외곽에 몬스터의 알이 돌아다니고 있다! 두엘은 운이 굉장히 좋다며 주인공에게 잡아보라고 권한다. 뭐 잡아주자. 기본적인 방법은 앞의 시스템 설명에 있는 방법대로 행하면 된다. 먹이는 두엘이 주는 3가지 식물이 기본이며 던전을 돌아다니며 전리품으로 얻었다면 그것을 써도 상관없다. 잡기만 하면 클리어 되는 간단한 이벤트이지만 이 이벤트를 거쳐야지만 패트 몬스터의 육성이 가능하다는 점을 알아두자. 이후의 육성법은 전의 설명을 참조하자.


▲ 정신없이 먹을 때 잡자


▲ 몬스터는 우편 펠리컨이 데려다 준다





코미디 해적들

4. 붓치를 찾아라! (ブッツィを探せ!)



발생장소	울칸 광산.
발생조건	'왓츠의 햄머'를 클리어하고 해적선 발드가 맵 상에 등장한 상태에서 울칸 광산 지하로 간다.
목표	해적에게 납치된 개, 붓치를 찾는다.

울칸 광산의 표지판을 조사해서 갈 수 있는(걸어가도 된다) 방에 가보면 갑자기 해적들이 등장, 이곳 아나구마들의 장인 공고(ゴンゴ)의 개 붓치(ブッツィ)를 납치 해 가는 것을 볼 수 있다. 공고는 화가 머리끝까지 나고…. 공고는 책임을 주인공에게 떠 넘기며 주인공도 개를 찾으라고 한다.


▲ 광산에 웬 해적?



▲ 공고는 붓치를 '님'이라고 칭한다

해적선 발드로 가 보자. 계단을 통해 내려가다 보면 웬 술통이 덜그럭 대고 있는 것이 보인다. 조사해보면 아니나 다를까, 붓치가 튀어나와 잽싸가 도망친다. 선장에게(이벤트 돌의 물고기에 나왔던 그 두목이다) 말을 걸어 いいえ를 선택, 배를 나가자(해적선 발드를 나가는 방법이다). 그 후에 항구 폴포터의 해변으로 가면 붓치가 있다.


▲ 이 통을 조사하자


▲ 해변에서 떠돌고 있는 붓치

붓치를 쫓아 공고들이 도착하면 클리어



10. 돌의 물고기 (石の魚)



발생장소	킬머 호수.
발생조건	처음 킬머 호수에 들어가서 암호를 댄다.
목표	돌이 되어 버린 해적들을 구해내기 위해 호수의 몬스터를 물리친다.

일단 킬머 호수에 들어가면 해적펭귄들이 모여서 뭔가 이야기를 하고 있다. 암호를 대라고 하는데 대답해주자(よーせー를 선택). 동료라고 착각하는 펭귄들을 두목이 꾸짖고는 어디론가 데려간다. 킬머 호수의 적들 역시 어렵다는 느낌은 들지 않는다. 어쨌든 열심히 쫓아가면 여기저기 돌이 되어있는 펭귄들을 볼 수가 있다. 돌이 된 펭귄들을 따라가다 보면 어떤 거북이가 엎어져 있는 것을 볼 수 있다. 거북이를 세워놓으면 거북이의 도움으로 숲의 요정들을 볼 수가 있다. 펭귄들이 돌이 되어있는 것은 모두 이 요정들의 소행으로 호수의 괴물이 자신들의 생명과 직결되어 있다고 착각하고서는 침입자들은 무조건 공격하는 모양이다. 돌들을 따라 호수 안쪽으로 점점 들어가면 결국은 해적 두목도 돌이 되어 버린다. 그를 구하기 위해 뛰어드는 주인공. 돌이 된 해적들을 정상으로 되돌리려면 호수의 괴물을 퇴치하는 수밖에 없다. 물로 뛰어든 펭귄들을 대신해 상륙한 괴물을 상대하는 주인공.



▲ 바보들…


▲ 이게 웬일?



▲ 의리는 있는 펭귄들


▲ 이 녀석들의 혼란 공격에는 주의를 요한다


▲ 메가입자포(?)는 맞으면 위험하다


▲ 궁극의 양쪽공격

BOSS

게이저(ゲイザー)

커다란 눈알 모양이 인상적이다. 어쨌든 연속공격 중에도 반격을 걸어오는 경우가 있으므로

△버튼의 커맨드 기술로 상대하자. 양방향으로 공격이 가능하기 때문에 배후를 잡아도 그렇게 좋을 일은 없을 것이다. 공격패턴을 익히면 의외로 어렵지 않은 보스.


▲ 기본적인 움직임은 굼뜨다


▲ 사라졌다는 것은 대기술을 건다는 암시!

보스를 물리치고 해적 두목도 정상으로 돌아왔으나… 그들의 한계로 다리를 만들지 못하는 삽질을 보여주며 사라지는 해적들.


▲ 감동적인 펭귄다리


▲ 같이의 진실



27. 모래사장의 추억 (砂濱のメモリー)



발생장소: 마도라 해안.

발생조건: '돌의 물고기'를 클리어하고 마도라 해안에 처음 들어간다.

목표: 발레리(ヴァレリ)와 데이비드(ディビッド)의 사랑이야기를 구경한다.

마도라 해안에 들어서면 수컷 펭귄과 암컷펭귄이 이야기를 나누고 있는데 아무래도 데이비드(남자펭귄)가 해적이라는 이유로 발레리(여자펭귄)와 사귈 수 없다고 하는 것 같다. 그러자 발레는 '혼자서 품을 테니까!'라는 말을 남기고 가버린다. 품는 다는 것은…. 바로 알? 데이비트는 놀라서 발레리를 좇아가고 관심이 생긴 주인공도 구경하러 좇아간다(대체 마나의 세계를 헤쳐나가는 놈이란 게…). 마도라 해안은 이상하리 만치 마이홈과의 거리에 영향을 받는다. 조금만 멀어져도 레벨이 뛰는 게 보이니…. 구조자체는 아주 간단. 주의할 점은 여기서 게를 많이 부수면(닿기만 해도 부서진다) 이곳의 보스 HP가 늘어나므로 최대한 조금만 부수도



▲뭘로 남녀를 구분하는 거지?



▲ 몬스터 사하긴(サハギン)이 떨어트리는 스타게이저(スターゲイザー). 공격력이 꽤 높으므로 잘 써먹자

BOSS, 풀메탈해거(フルメタルハガー)

커다란 게. 아마도 이곳 게들의 보스인 듯 하다. 공격력이 무지막지한데다가 상태이상 공격에 즉사공격까지 걸어오는 몹쓸 보스로 방어 또한 탁월하다. 필살기는 아껴두었다가 보스의 필살공격때



▲ 전진공격. 한 번 말리면 견잡을 수 없다



▲ 이 방울에 갇히면 수면상태가 된다



▲ 그림자를 보고 피하지 못하면…



▲ 즉사가 확실하다

사용하여 회피하는 방식으로 사용하는 것이 좋을 듯. 어빌리티 '일루전'(イリュージョン)이 있다면 한결 수월하게 싸울 수 있을 것이다. 어쨌든 몸조심하자. 그리고 게를 너무 많이 부순 사람은 리셋하는 쪽이 더 빠를지도 모르겠다.

록 하자(참고로 필자는 18마리 부쉈다가 근 30분을 싸웠다…).

두 커플을 쫓아온 주인공. 데이비드는 해적을 그만둘 각오를 하고 발레리 곁에 있겠다고 하지만 발레리는 데이비드가 더 넓은



바다의 세계에서 지내야 한다며 데이비드를 보낸다. 데이비드는 펭귄100익(翼-날개)을 거느리는 해적의 두목이 되어 돌아오겠다며 발레리의 곁을 떠난다. 발레리에게 말을 걸면 아티팩트 '녹슨닻'을 얻을 수 있다.

34. 조용한 해적 (静かなる海賊)



발생장소: 해적선 발드.
발생조건: 조타실에서 항해를 계속한다.
목표: 날뛰는 유령을 다시 가둔다.

해적선이 항해 도중에 갑자기 멈추는 사고가 일어난다. 이유는 바람이 멈추었기 때문. 발드의 갑판으로 나가보면 펭귄 한 마리가 낚시를 하고 있다. 그리고 뭔가 건져올리는데…. 올라온 것은 병이었다. 펭귄이 마개를 여니 그 곳에서 뛰쳐나온 것은 유령! 유



▲ 뭐냐 이 병은?



▲ 유령의 등장



▲ 큐는 무슨 뜻이지?



▲ 술통에 숨은 해적은 유령의 병을 준다

령은 이곳 저곳을 돌아다니며 해적들을 쓰러트린다. 빨리 병을 찾아서 가두면….

BOSS, 고바(ゴーヴァ)

굳이 따지면 어려운 쪽에 속한다. 공격에 잘못 맞으면 마비 상태가 되기 때



▲ 회전 공격에 맞으면 마비



▲ 준비 동작에 아주 길기 때문에 충분히 피할 수 있다

문. 일단은 원거리 공격을 중심으로 하고 카운터계 기술은 절대 쓰지 말도록 하자. 중거리 쯤에서 알짱대도 공격을 맞으니 쉴 새없이 움직이는 것이 중요.

유령을 퇴치하면 두목이 게를 한 마리 준다. 도서실에서 확인할 수 있지만 아무 의미도 없다….



35. 보물지도 (寶の地圖)



발생장소: 메키브의 동굴
발생조건: 해적선 발트의 조타실에서 메키브의 동굴로 항해한 후, 해적들을 도와 보물을 찾는다.
목표: 해적들을 도와 보물을 찾는다.

해적선 발트의 조타실에 가면 동서남북을 마음대로 갈 수가 있는데 맵의 위치를 잘 생각해서 메키브의 동굴을 가도록 하자. 그러면 두목의 호출이 있은 후에 아나구마단 보다 빨리 지도를 손에 얻자고 한다. 메키브의 동굴로 가면 아나구마들도 돌아다니고 있다.



▲ 아나구마단도 와 있다.



▲ 저러니까 찢어지지…

동굴을 뒤져 보물지도를 얻으면 아나구마들이 와서 얼키설키하다가 보석을 전부 찢어가 버린다. 아나구마들을 추적해서 지도를 빼앗자.

지도는 단순히 아나구마에게 말만 걸면 빼앗아 진다. 전부 모으면 클리어. 두목은 답례로 게 한 마리를 준다. 마이홈의 도서관에 가보면 돌아다니고 있는 것을 볼 수 있다.



51. 설원의 요정 (雪原の妖精)



발생장소: 피크 설원
발생조건: 해적선 발트를 타고 피크 설원으로 간다.
목표: 요정의 보물을 찾는다.

기본적인 진행은 보물지도와 같다. 설원에 들어서면 펭귄들은 전부 꽁꽁 얼어붙어서 도망쳐 버린다. 여하튼 이곳은 요정들을 만나서 요정레벨을 올려야 한다. 보물은 수많은 요정들중 하나가 가지고 있으며 그 요정의 요정레벨은 7이다. 따라서 이쪽도 7이 되어야 그 요정을 볼 수가 있다. 요정들에게 말을 걸면 레벨을 올려주기도 하고 떨어트리기도 한다. 대개 이름을 밝히지 않는 요정들은 레벨을 떨어트리므로 주의를 요한다.

문제는 레벨이 7까지 되었을 때인데…. 레



▲ 얼어붙은 펭귄



▲ 최초에 만날 수 있는 요정이 레벨을 올려준다



▲ 이 요정이 레벨을 7까지 올려준다



▲ 보물을 찾았다!

벨 7이 되면 일단 포포이상에 세이브를 하자. 그리고 다른 어떤 요정에게도 말을 걸지말고 레벨 7의 요정을 찾자(다른 요정에게 말을 걸면 기회가 상실된다). 자신이 지금까지 레벨을 올리면서 한번도 보지 못한 요정을 찾으면 된다. 무사히 성공하면 클리어된다.



기타 이벤트

6. 디돌의 편지(ディドルの手紙)



발생장소: 도미나 마을.
발생조건: 페트 목장을 클리어한 시점에서 디돌에게 말을 걸어서 디돌이 움직이면 디돌을 쫓아간다. 디돌을 놓치고 카베라에게 말을 건 후, 여관앞의 초인에게 말을 걸고 여관안의 유카와 카베라의 말싸움을 본 후에 마을 외곽 길로 간다.
목표: 디돌을 찾아내고 보론의 동굴의 몬스터를 쓰러트린다.

발생조건이 꽤나 까다로운 이벤트. 일단 디돌에게 말을 걸면 외곽 길 쪽으로 사라진다. 쫓아가면 이미 없으므로 돌아가면 카베라가 짜증을 내며 마을 쪽으로 간다. 따라가서 초인에게 사정을 물으면 아무래도 어떤 새가 디돌을 물어간 것 같다. 여관에 가보면 카베라가 마을의 '새'인 유카에게 따지지만 유카는 날 수 없는 새였다. 유카는 디돌이 우표를 사 갔기 때문에 우편 펠리컨 쪽이 더 의심스럽다고 한다. 이제 마을 외곽 길로 돌아가면 카베라가 이마에 우표를 붙이며 장난을 하는 덕분에 우편 펠리컨이 우편물인줄 알고 물어가 버린다.



▲ 장난치면



▲ 벌 받는다

이제 이벤트 발생. 다시 분수광장으로 갔다가 외곽 길로 돌아가서 우편 펠리컨에게 말을 걸면 잘못 물어갔다며 류온 가도에 버렸다고 한다(이 녀석은…). 류온 가도에 도착해서 조금 헤매다 보면 디돌의 편지를 발견할 수 있다. 카베라도 때마침 등장해서 편지를 읽자고 하는데 어찌하든 멋대로 편지를 읽어버린다. 카베라는 현재의 예약생활에 심증을 낸 듯. 카베라는 놀라며 뛰어가 버리고…. 보론의 동굴 앞 쪽으로 진행하면 디돌이 있다. 디돌은 카베라에게 자기 편지를 혹시 읽었냐고 물어보는데 어떻게 대답해도 디돌은 동굴안으로 들어가 버린다. 물론 쫓아가야겠지? 동굴 내부는 보론이 조금 많이 나오기는 하지만 전체적인 난이도는 낮다. 들어가다 보면 카베라가 있고 거기서 조금 더 들어가면 보스가 등장한다. 보스를 물리치면 이벤트 클리어.



▲ 원숭이 성격이 그대로 나온다



▲ 두근두근의 코시키를 연상시키는 말투의 디돌

BOSS,
티라노스(ティラノス)

크기는 작지만 강력한 파워를 지닌 방심 금물의 보스. 여타 보스처럼 무적시간을 지닌 필살기는 지니고 있지 않지만 연속공격후의 빈틈을 정확히 노려서 공격해오므로 꽤나 어렵다. 버드나 코로나 중 하나를 데려오면 마법의 도움을 받으며 공격이 가능하므로 훨씬 쉬워진다. 가급적 2인 이상으로 덤빌 것을 추



▲ 머리 위에 별이 돌때는 지체없이!!



▲ 거의 칼 타이밍으로 들어오는 반격

천한다. HP가 꽤나 높으므로 마법으로 승부하다가는 시간이 꽤나 많이 걸릴 것이다.



8. 수왕(獸王)

발생장소: 정글.
발생조건: 처음 정글에 들어온다.
목표: 두·카테를 잧는다.



정글에 들어오면 사자비라는 바둑이(…)가 핫슨과 헤이슨이라는 인물들을 데리고 전설의 동물 두·카테의 꼬리를 찾아오라고 독촉을 하고 있다. 이 둘은 사자비에게 어마어마한 빚을 지고 있어서 꼼짝없이 하라는 대로 하라는 신세인 것 같다. 주인공도 덩달아 휘말리고…. 정글은 상당히 넓고 복잡한 데다가 마이홈에서 배치를 잘못했다면 난이도까지 환상적으로 올라가는 던전이다. 따라서 헤매는 것을 피해야 하는데…. 일단 시작장소에서 벗어났다가 다시 돌아오면 사자비가 두일족(豆一族)이라는 동물과 술래잡기를 하고 있다. 사자비에게 말을 걸면 놓쳐버리는데, 그 두일족을 쫓아가자. 그리고 두일족이 가는 곳 마다 말을 걸면 느리기는 하지만 길



▲ 이게 사이 대령의 전용기냐?



▲ 저렇게 빚지기도 무지 힘들텐데





▲ 이제는 혼자서 돌아다녀도 된다

안내를 해주므로 두일족만 쫓아가면 된다. 막다른 곳에 다다르면 두일족이 없어지는데 전투를 한번 하고 나면 웬 펭귄이 나타나서 주문을 걸어준다. 이제부터는 발로 뛰며 탐색.

두·카테를 물리치면 핫슨과 헤이슨이 나와서 꼬리만 챙기는 얍삽한 모습을 볼 수 있다.

BOSS

두·카테(ドゥ·カテ)

전에 싸웠던 두·잉과 비슷하게 생겼지만 이 녀석은 나무를 타고 다니기 때문에 지면을 밟지 않는 특성이 있다. 두·카테는 판정범위가 상당히 애매모호



▲ 타점이 큰 검 종류로 상대하는 것이 편하다



▲ 단순한 차기 이지만 꼭 피하자

하기 때문에 공격하기가 의외로 까다로운데다가 화면 전체 공격도 지니고 있으므로 꽤다 힘든 상대로 레벨이 어느 정도 높지 않다면 반드시 고전하므로 정글의 일반 적들이 힘겨웠던 사람은 레벨노가다를 감수해야 할 것이다. 공격 하나 하나가 강하므로 회피계열의 어빌리티를 달아놓도록 하자.



▲ 그들과 협력을 하지 않고 여기까지 오면 몬스터의 알이 있다



▲ 주인공이 보고 있는 방향으로만 나아가면 된다(+위로)

어쨌든 답례로 사자비가 500루크를 주는데 두 사람에게 준다(二人にあげる)를 선택해서 돈보다는 미스릴은(ミスリル銀)을 얻하자.



12. 위험한 애프터눈 티(危険なアフタヌーンティー)



발생장소	민더스 유적
발생조건	민더스 유적에 처음 들어간다.
목표	민더스 유적내로 들어간 디포를 찾아온다

민더스 유적에 들어가자마자 이벤트가 발생. 두엘과 디포가 함께 온 것 같은데 디포가 너무 깊이 들어간 것 같다. 하지만 두엘은 헤매는 게 싫다며 들어가지 않는다. 별 수없이 들어가는 주인공. 민더스 유적에는 잠겨있는 문이 유난히 많은데 그냥은 열 수 없고 그 문에서 가장 가까운 열쇠 화인(花人)들을 찾아서 싱크로를 시켜야 한다. 문의 배치를 ×자로 놓고 화인들이 서있는 곳의 열쇠가 닫히는 형식이다. 몇번 해보면 금방 알 수 있을 정도이므로 너무 겁먹지는 말고,


▲ 화인들의 배치와



▲ 잠겨져 있는 문의 위치를 잘 기억하자

문들은 하나하나 열면서 진행하다보면 지하유적의 입구에 다다르게 된다. 지하유적 내부는 길이 일직선으로 되어 있으므로 적들만 차례차례 쓰러트리며 진행하면 된다. 최심부에는 디포가 있는데 흡혈박쥐를 조심하라며 나가고 그 전부터 주인공머리에서 피를 빨던 박쥐가 흡혈귀로 변하여 공격해 온다. 보스를 쓰러트리면 자동으로 유적 밖으로 나가고 이벤트도 클리어 된다. 아티팩트 '병에 깃든 정령' 도 얻게 된다.

14. 대장간 지금 폐점중 (鍛冶屋ただいま閉店中)



발생장소	울칸 광산
발생조건	울칸 광산에 처음 들어갔을 때, 왓츠(ワッツ)의 가게에 들어간다.
목표	광산 지하로 돌을 캐러간 왓츠를 찾아낸다.

울칸 광산속에 있는 대장장이 왓츠의 가게에 들러보면 왓츠는 현재 자리를 비우고 없었다. 왜인지는 모르지만 현인 포킬(ポキール)이 빈 가게를 보고 있는데, 왓츠는 광석을 찾으러 지하로 갔을 거라며 가 보라고 일러준다. 지하로 진행할 시에 주의할 점은 포포이상이 있는 곳까지 내려가서 좌측으로 내려가야만 왓츠가 있는 곳으로 다다를 수가 있다는 것이다. 울칸 광산의 적들은 맷집이 낮아서 웬만큼 괜찮은 무기만 있으면 고전할 일은 없을 것이다. 단 케이브맨(ケイブマン)은 레벨도 높고 맷집도 높으며 공격력도 강하므로 만나게 되면 충분히 주의를 기울여야 한다. 지하까지 내려가면 왓츠가 있는데, 후방에서 몬스터도 등장하여 주인공이 격퇴에 나선다.


▲ 현자라는 사람이 뭐하는 거야?


▲ 넌 또 여기서 뭐해?

BOSS

흡혈귀

마법공격에 의존해서 싸우는 데다, 고유 필살기가 없어서 보스에게 무적시간이 존재하지 않는다. 거기에다 직접공격도 약하고…, 걸리지도 않는 마법을 왜 그렇게 쓰려고 하는지, 전혀 문제가 되지 않는 보스이다.


▲ 장식 화려한 샌드백수준


▲ 자꾸 마법을 사용해서 빈틈을 내준다



BOSS

라·반(ラ・バン)

성질 더러워지는 보스로 일단 천장에 있으므로 본체는 공격이 불가능하다. 본체에서 뻗어나오는 촉수(?)를 생성할 때 데미지를 입는데, 이를 이용하여 계속해서 촉수를 물리쳐야 퇴치할 수 있다. 파란 촉수는 촉수 상태에서는 직접 공격을 걸어오며 땅에 떨어지면 혼란의 상태이상을 걸어온다. 빨간 촉수는 촉수 상태에서는 마법 공격을, 땅에서는 일정 범위내에 강한 특수 공격을 가해온다. 빨간 촉수는 특수 공격이 끝나면 알아서 죽으므로 마법을 쓰기전에 땅에 떨어트


▲ 이 때 공격해서 땅에 떨어트려야 한다



▲ 노가다로 필살 공격을 익혀놓았다면 훨씬 전투가 쉬워진다



▲ 이 회오리에 휘말리면 거의 50%의 데미지를 입는다. 이 공격 후에 빨간 촉수는 자동 사망

리고 파란 촉수는 반대로 마법으로 상대하자. 원하는 만큼 데미지를 줄 수가 없으므로 장기전이 되는 보스.

마물을 물리치고 왓츠에게 마물을 물리쳤다고 하면(세번째 선택항목을 선택), 왓츠는 사실을 믿지 않고, 어쨌든 가게로 돌아가는 일행. 가게로 돌아가면 포킬이 왓츠의 무용담을 이야기 해주지만 결론은 '그는 무용담이 없다~' 이다. 클리어 후에는 아티팩트 '월독의 거울'을 얻을 수 있다.



16. 디돌 납치되다 (ディドルさらわる)



발생장소	도미니 마을.
발생조건	'디돌 살어지다'와 '두일족을 찾아라!'를 클리어한 후에 도미니 마을의 교회에 있는 아나구마단을 발견한 뒤에 분수광장에 있는 디돌에게 말을 건다.
목표	디돌을 찾아온다.

디돌 시리즈 치고는 간단한 시나리오. 디돌에게 말을 걸면 디돌이 아나구마단에게 납치되는데, 하얀 숲으로 갔으므로 그곳으로 가서 디돌을 찾아오면 된다. 단 보스전이 있다.



▲ 다른 사람을 행복하게 하고 싶다는 디돌



▲ 악기까지 납치해 간다



▲ 디돌 경?

보스전은 조무래기를 보스랍시고 등장시키므로 대충 놀아주면 된다. 단, 석화 광선에는 주의 할 것. 디돌의 이벤트 중 가장 쉽지 않나 싶다.



19. 재앙을 부르는 인형 (災いを呼ぶ人形)



발생장소	쓰레기산.
발생조건	쓰레기산에 들어간다.
목표	쓰레기산의 인형을 쫓는다.

쓰레기산에 들어서자마자 만난 인형들은 인간들을 증오하고, 아직 싸울 수 있다며 한탄하고 있었다. 쓰레기산은 인형들이 말하는 대로 진행하지 않으면 아예 길이 나타나지 않으므로 상당히 귀찮다. 적들도 상태이상 공격을 잘 구사하므로 짜증이 배가된다. 가급적 여기까지 올때까지 강력한 필살기를 하나쯤 익혀두는 것이 앞으로의 진행에 도움이 될 것이다. 처음에 들어서자마자 만나는 깜짝상자에게 말을 걸면 가야할 길을 알려주는데 깜짝상자, 곰인형, 인형, 깜짝상자, 목마를 따라가면 된다. 하지만 깜짝상자까지 가면 길이 없을 것이다. 다시 돌아가면 이번에는 목마, 인형, 깜짝상자, 목마를 따라가라고 가르쳐 준다. 어차피 세 번째(위의 지시로는 네 번째)깜짝상자 옆에 있는 길 다음에 있는 숨겨진 길이 나올 때까지는 계속해서 돌아다녀야 하므로 수시로 정보를 체크하자. 마지막 목마가 있는 길이 나오면 주저없이 진행하자.



▲ 이 녀석에게 말을 걸고 나올 때마다 통로가 열리고 닫힌다. 그 통로에 마지막 목마가 나오는 길이 숨겨져 있다



▲ 새로운 정보를 전해주는 깜짝상자



▲ 이 길이 뚫릴 때까지 돌아다녀야 한다.

BOSS.

인형들

조무라기들의 집합이 덤벼오지만 결국은 조무라기. 공략법이고 뭐고 없다. 그냥 재주껏 싸우자. 이런 녀석들에게 전멸당할 것이라면 성검전설 포기해야만 된다.



▲ 주술로 깨어나는 인형들

보스를 물리치면 아티팩트 '마도서'를 얻게된다. 쓰레기장의 루이는 그들은 싸움을 영광으로 여기며 죽어갔다며 고맙다는 말을 남긴다. 그들은 오랜시간 쓰레기장에서 버려져 있는 것 보다, 싸우고 죽는 것이 안심하고 나락으로 갈 수 있는 길이었던 것이다.



20. 디돌 싫어지다 (ディドルいやになる)



발생장소	달밤의 마을 로어.
발생조건	'디돌의 편지'와 '정령의 빛'을 클리어하고 나락이 맵에 나와있는 상태에서 디돌에게 말을 건다.
목표	나락에 간 디돌을 되찾아 온다.

로아로 무대를 옮긴 카베라와 디돌. 그런데 디돌이 또 어디론가 사라진다. 카베라는 화가 난 나머지 내버려두라고 성화를 부린다. 힌트가 전혀 없으므로 이 던전, 저 던전 들어가 보자. 몇 군데 뒤지다 보면 갑자기 맵 화면에서 샤돌들이 로아로 이동하는 모습을 목격할 수 있다. 즉시 로아로 가자. 거기서 디돌은 샤돌들에게 끌려가 나락으로 가버리고 만다. 나락은 죽은 자들이 가는 곳, 이대로라면 디돌은 죽고 만다! 나락으로 빨리 가자.



▲ 디돌을 데리고 사라지는 샤돌들



▲ 포킬은 세이브도 해준다

나락에 가면 디돌은 더 이상 살아보았자 재미도 없다며 샤돌 일행을 따라가 버린다. 주인공은 나락의 가장 밑바닥으로 떨어지고 만다. 이제부터 나락을 올라가야 하는데 중간에 샤돌 일행과 접촉하게 되면 출발지점으로 되돌아가게 되므로 주의하자.



▲ 샤돌들을 피해가야 한다



▲ 기존에는 없던 적도 등장한다

겨우 디돌을 만난 주인공. 카베라도 때맞춰 등장한다.



▲ 이들의 대화는 많은 것을 생각하게 한다



▲ 의외로 멋진 구석이 있는 샤돌들

카베라: 디돌! 암흑에 처박히지마! 햇빛 비치는 지상으로 돌아가자!

디돌: 싫어! 어차피 난 돌아가도 재미도 없는 걸. 카베라가 재있는 듯한 짓을 하면 모두는 즐겁게 그걸 보고, 나만 재미없어.

샤돌: 케케케…, 아주 좋아, 에야…, 좋은 샤돌이 되겠어.

카베라: 나라고 즐거워서 웃는 건 아냐!

디돌: 그럼 왜 웃어!

카베라: 그건…내 맘이지!

디돌: 카베라는 언제나 제대로 생각도 안하고 적당한 대답만 할 뿐이야!
카베라: 아니야…; 훗…;
디돌: 하지마! 왜 웃는 거야!
카베라: 그게…; 웃겨…; 그냥.
디돌: 웃기는 일 따위 아무것도 아냐. 괴로운 일 뿐이니까. 상처입고, 싸우고, 사람들과 헤어지고, 슬픈 일 투성이니까 카베라의 묘기따윌 봐도 아무것도 안돼. 카베라를 보고 웃는 녀석들을 난 좋아할 수 없어!
사돌: 카득카득카득…;
카베라: 알았어 디돌, 전부 알겠어.
디돌: ………;
카베라: 재미없고, 싫은 일밖에 안 일어나고, 계속해서 상처입는 세상 속이지만…그래도 나는 세상 속이 좋아…; 그러니까…안녕…; 내가 이승을 좀 더 재미있게 살기 쉬운 세상으로 만들테니까…그렇게 되면 돌아와. 그때까지 기다릴 께.

하지만 사돌들은 두 번다시 못 돌아가고 곧 사돌이 될 거라고 으름장을 놓는다. 그러나 카베라는 아랑곳하지 않고 지금 디돌이 자신을 쫓아와도 이겼다고 비웃지 않을 거라고, 절대로 웃음거리로 만들지 않을 거라고 한다. 이에 디돌은 자신의 예악을 연주하고…. 사돌들은 도망치면 나갈 수 있지만 도망 못 치면 먹혀버린다고 한다. 곧 나갈 수 있는 기회를 주겠다는 것. 이에 주인공은 뒤쫓아오는 마물을 상대로 싸움을 벌인다.

BOSS.
머미에이프(マミーエイプ)

알 수 없다. 왜 이런 녀석이 보스인지 정말 알 수 없다. 이 녀석은 민더스 유적에서 조무래기로 나온단 말이다!!! 이런 녀석을 따로 설명한다는 데에 가슴이 아프다.



▲ 공략법 無. 맘대로 해도 이긴다

무사히 탈출에 성공한 일행. 밤하늘을 보며 세상에 살아있는 것을 만끽하는 두 사람의 모습을 보며….



25. 얼어붙은 과거 (こおれる過去)



발생장소	피크 설원.
발생조건	'별에게 소원을'을 클리어하고 피크 사막에 처음 들어간다.
목표	메피안스의 옛 제자를 대신 쓰러트린다.

피크 설원에 가보면 메피안스가 있다(이벤트 36번에서 별을 떨어트려 세상을 멸망시키겠다고 한 녀석). 원래 악당은 아니므로 덤비지는 말자. 그는 설원에 요정의 보물 따위는 없다며 돌아가라고 한다. 메피안스를 따라 설원으로 들어가자. 피크 설원의 몬스터들은 기본적으로 강력하지만 이쯤 왔으면 플레이어도 그에 걸맞게 강력하므로 전체적인 난이도는 그리 높지 않은 편이다. 메피안스를 따라 캠프까지 도착하면 메피안스반의 학생들이 있고 메피안스는 보물보다 목숨이 중하다며 학생들에게 철수를 명령한다. 그러다가 무언가 걸리는 것이 있는지 혼자서 어디론가 가는데….



▲ 이 정도쯤은 이제 문제가 되지 않는다



▲ 학생들은 메피안스를 따르는 듯 하다

포포이상에서 좌측하단으로 진행하면 조금 빨리 갈 수 있으므로 참고할 것. 다 따라잡으면 메피안스와 설원의 빙녀가 이야기를 나누고 있다. 메피안스와 그의 동생은 옛날 이 곳에 요정의 보물을 찾으러 온 적이 있는 모양이다. 그러나 일은 실패로 끝나고 동생은 이곳에서 죽었다…. 하지만 빙녀는 동생이 살아있었다고 한다. 설원을 떠도는 괴물이 되어서…. 메피안스도 어느 정도 눈치채고 있었지만 그는 가혹한 현실에서 자신의



▲ 냉정하게 진실을 말하는 빙녀



▲ 정령이 있음에도 주의!

눈을 속이고 있었던 것이다. 메피안스는 그에게 안식을 주고자 하지만 자신의 손으로는 아끼던 동생를 도저히 죽일 수가 없다. 그 역할을 대신 맡게 된 주인공. 안쪽으로 조금 더 들어가면 보스전이 시작된다.

BOSS.

두·밀(ドゥ・ミール)

두·잉과 두·카테와 비슷하게 생긴 만큼 패턴과 공략 방식도 비슷하다. 별도의 설명은 필요 없으리라고 생각한다. 어찌보면 소모전이라고 생각될 만큼 지리한 전투.



▲ 세 명으로 덤비면 정말 쉽다



▲ 버드의 레벨이 35가 넘었다면 저 정도 HP는 한번에 끝장이다



26. 망설이는 노랫소리 (たゆたう歌聲)



발생장소	달밤의 마을 로아.
발생조건	'정령의 빛'과 '파도에 잠든 추억', '디돌 싫어지다'를 클리어하고 로아에 간다.
목표	세이렌 에레를 찾아낸다.

로아에 도착하면 제국의 병사들이 램프가게는 어디냐며 마을을 뒤지고 있다. 바로 침몰한 배의 원인이 세이렌이기 때문. 그러고 보니 류미느도 세이렌이었지…. 하지만 류미느는 가게에 없었다. 항구 폴포터로 가보자. 호텔 항구에 가보면 류미느가 친구 에레를 만나러 왔다고 하는데 없는 것 같다. 그 때, 제국병사들이 등장하지만 다른 병사가 범인이 발견되었다며 퇴각한다. 류미느도 기분이 나빠졌는지 사라지고…. 이제는 마도라 해안으로 가서 좌측으로 계속 진행하자. 그 곳에는 커다란 새의 둥지 비슷한 것이 있는데 그 곳에 세이렌 에레가 있었다. 에레는 자신의 노래 때문에 배가 침몰했다며 상심에 빠져있다. 류미느는 배 좀 침몰하면 어떻냐고 자유롭게 살라고 하고(무서운 여자다). 인어 플라메슈는 에레를 만나도록 통과도 시켜주지 않는다. 플라메슈의 시선 밖으로 벗어나서 기다리면 물방울 모양이 되며 순간 사라지는 데, 이 때 문을 열고 안으로 들어가면 보스전이 기다리고 있다.



▲ 뿌니가 있는 곳에 세이렌이 있다고 떠드는 제국병사



▲ 에레는 이곳에 틀어박혀 있다



▲ 정면으로 가서는 절대 비켜주지 않는다

BOSS.

그레이두(グレイドゥ)

라·반과 비슷한 보스로 공격패턴도 완전히 같다. 문제는 직접공격을 하는 촉수의 HP가 상상을 초월하리 만치 많아서(본체보다 많다) 상당한 장기전이 된다. 인내심만 있으면 클리어가능.



▲ 망치질 한방에 한 줄인데 20방이 넘었다구!

에레는 밖에는 나가겠지만 자주는 나가지 않겠다고 류미느에게 말한다. 그리고 이후로 에레에게 오면 자유로이 서브 캐릭터로 사용할 수 있다. 에레는 마법 공격이 특기로 그럭저럭 쓸만하다. 취향나름



28. 파도에 잠든 추억 (波間に眠る追憶)



발생장소	항구 폴포터.
발생조건	폴포터에 처음 들어가서 시사이드 호텔(シーサイドホテル)의 카운터 옆에 있는 안내원에게 말을 건다.
목표	시사이드 호텔의 유령 소동을 해결한다.

폴포터에는 시사이드 호텔이라는 커다란 호텔이 있는데 그곳에 가서 안내원에게 말을 걸면 자꾸 뎅뎅하는 이상한 소리가 울려서 사람들을 공포로 몰아넣고 있다. 안내원은 어떻게 해달라고 부탁을 하고 주인공은 이에 보이드 경감을 추천하지만(아래의 선택항목) 안내원은 그 사람은 유령을 믿지 않는다며 주인공에게 사건을 일임한다. 완전히 강제구먼…. 어쨌든 조사에 착수하는 주인공. 폴포터의 장터에서는 꽃집을 하고 있는 화인이 유령의 소동에 대해 이야기 하지만 인어인 플라메슈(フラメシュ)가 나타나 유령따위는 존재하지 않는다며 성을 낸다. 폴포터의 해변에는 제국의 병사 토마(トーマ)가 있다. 그는 얼마 전 이 근방에서 침몰한 제국의 배가 있어서 진상을 조사하기 위해 왔다고 하는데…. 그리고 시사이드 호텔로 돌아오면 재수 없게 생긴 물고기녀석이 있다. 이 녀석은 자기가 돈이 많은 것을 가지고 주인공을 마구마구 무시한다. 참을성 많은 주인공도 화를 내지만 어느새 호텔 안으로 들어가버린다. 따라 들어가면 무려 50000루크를 내고 홀을 전세내는 모습을 볼 수 있다. 짜증을 삼키며 호텔의 아랫길로 내려가면 호텔 항구에 보이드 경감이 어슬렁대고 있다. 휴식을 위해 왔다고 하는데 산드라를 쫓아온 목적도 있는 것 같다.



▲ 플라메슈는 이번 사건과는 관계가 없다



▲ 제국 병사 토마. MOON의 용사를 연상시키는 외모다

이로서 수상한 인물들은 전부 모였다. 보이드 경감에게 계속해서 말을 걸면 보이드 경감은 산드라가 파란 보석을 훔치기 위해 예고장을 보내왔다며 파란 눈동자를 한 사람이 있다면 조사해 달라고 한다. 딱히 기억나는 사람은 없지만 토마를 한 번 이야기 해



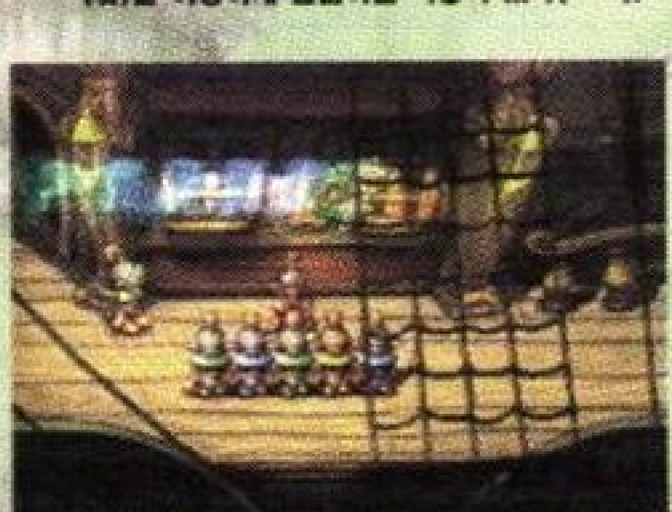
▲ 이런 녀석은 아무리 취향이 독특해도 편이 없다

보자(兵을 선택). 그러면 조사해 보겠다며 급히 달려나가고, 항구 아래의 레스토랑에 가보면 토마가 펭귄들을 상대로 탐문 수사를 벌이고 있지만 진전은 그다지 없는 듯. 사라진 토마를 따라 호텔 정문으로 가보면 보이드 경감과 함께 그 재수없는 물고기를 찾아간다. 그런데 보이드 경감의 말투가 이상한데? 어쨌든 쫓아가 보면 보석의 힘에 의해 제국의 배가 침몰한 이유가 세이렌의 노랫소리 때문이라는 것을 알 수가 있다. 하지만 보석은 가짜 보이드 경감과 가짜 유령의 소행, 즉 산드라의 계획으로 멋지게 뺏기고 만다. 그리고 호텔에서 아티팩트' 해적의 갈고리'를 주고 이벤트는 끝난다.





▲ 이 보이드 경감은 가짜. 보이드 경감은 자네(君)를 이상하게 발음하는 특징이 있다(チミ).



▲ 세이렌의 노랫소리로 배는 전멸에 이른다



에필로그



이 시나리오는 특이하게 에필로그가 준비되어 있다. 바로 제국병사로 배에서 죽음을 당한 토마의 동생 토나(トーナ)의 영이 등장하는 것으로, 이벤트 후에 폴포터의 해변으로 돌아오면 볼 수 있다.

30. 정령의 빛 (精霊の光)



발생장소	달밤의 마을 로아.
발생조건	로아에 처음 들어갔을 때, 길버트(ギルバート)에게 말을 걸고 램프가게의 류미느(リュミヌー)에게 말을 건다.
목표	길버트에게 건네 받은 3개의 램프를 팔아치운다.

로아의 램프가게 앞에 가보면 반인반마(半人半馬)인 길버트가 있다. 마이 하니 어쩌구 하는 걸 보면 상당히 느끼한데…. 램프가게 안으로 들어가면 램프가게 주인 류미느가 있다. 그녀는 세이렌인데 아마도 길버트의 마이 하니인 듯. 길버트가 가게에 들어와서는 횡설수설 지껄이지만 류미느는 당장 6

개의 램프를 팔아야 하는 것이 더 큰일인 듯하다. 류미느를 위해서라면 뭐든지 할 길버트. 당연히 자기가 팔아준다고 한다. 길버트를 좇아 나가보면 자신을 도와달라고 부탁을 하고 램프의 반을 준다(어떤 선택을 해도 똑같다).



▲ 자신이 램프를 판다고는 했지만…



▲ 3개는 길버트가 사버린다(쯧쯧)

자, 이제 팔아야 하는데…. 로아에는 이걸 팔만한 사람은 보이지 않는다. 널린 것은 오직 아나구마라는 땅파기 종족 뿐…. 할 수 없다. 그들에게 팔 수 밖에. 그들은 말을 걸어도 '구마!(ぐま!)'라고 밖에 하지 않는다. 다행히 주점의 마스터가 아나구마의 말을 가르쳐 준다.

이하의 단어를 숙지하면 팔기가 수월할 것이다. 팔기의 기본은 소비자와 친구가 되어야 한다. 무작정 팔기부터 하지 말고 아나구마들의 말을 들어준 다음에 넌지시 떠보는 형식으로 팔아야 하는 것이다. 위의 회화집으로 해석하기가 귀찮은 사람들을 위해 사진 아래에 답을 달아 놓겠다.



▲ 이 사람이 아나구마의 말을 가르쳐 준다



▲ んぐんま ぐまー ま?는 해석하면 '램프 안 살래?'



▲ まっ・ぐま・ぐま・んぐんま ぐまー ま?



▲ ぐま・ぐま・ぐま・んぐんま ぐまー ま?



▲ まっ・まっ・ぐま・んぐんま ぐまー ま?

전부 팔면 길버트는 좋아라 류미느에게 달려간다. 그리고 바깥에 나가 사랑의 노래를 읊지만 길버트의 편하게 사는 인생과 류미느의 보람을 느끼는 인생과의 차이는 너무도 컸다. 결국 둘은 나쁜 기억 없이 헤어지는 길을 택하고 길버트는 다른 사랑을 찾아 모험을 떠난다. 그리고 류미느는 쓸쓸히 가게에 남지만 아나구마들이 램프가 마음에 들었다며 법석을 떨고 가고, 류미느는 램프를 만들 용기를 찾는다. 그리고 기분이 좋아진 류미느는 옆에 있던 주인공에게 기분으로 두 개의 아티팩트(멀리는 은비녀와 모래장미)를 준다.



포켓 아나구마 회화 (잘라서 가지고 다니세요)

ぐま(구마)-인사말, 긍정의 의미
まっ(맛)-아니오
ぐ~(구~)-너
ま~(마~)-나
ぐまぐまま(구마구마마)-친구
ぐまぐま(구마구마)-아나구마 종족을 일컫는 말
まぐまぐ(마구마구)-아나구마 이외의 종족의 총칭
んぐ(응구)-빛, 별, 낮을 의미
んま(음마)-어둠, 밤을 의미
んぐんま(응구음마)-램프, 등불을 의미
ぐままままま(구마마마마)-(수나 양이) 많음을 의미, ま(마)가 많을수록 많다는 의미
ぐ(구)-조금
ぐーまー(구우마아)-음악
ぐまー(구마아)-행동의 허락이나 권유, 기타의 비슷한 상황에 쓰임
ぐげ(구게)-부정의 의미, 싫음을 의미한다
ま?(마?)-의문문을 만드는 종결사, 단독으로도 사용이 가능하다

36. 별에게 소원을 [星に願いを]



발생장소	듀마 사막.
발생조건	듀마 사막에 처음 들어간다.
목표	메피안스(メフィヤーンス)의 계획을 저지한다.

듀마 사막에 들어가면 마법학원의 학생들이 어슬렁 거리고 있는데, 교사중의 한 사람인 카신저(カシンジャ)의 모습도 보인다. 그녀는 같은 교사인 메피얀스가 위험한 음모를 꾸미고 있다며 막아야한다고 역설한다. 뭐, 도와주도록 하자(두번째 선택항목). 듀마 사막은 복잡한 것 처럼 가장하고 있으나 실제로는 규모가 작아서 탐색이 꽤나 수월하다는 것을 알아두자. 거슬리는 것은 사막 이곳저곳에 널려있는 학생들인데 전부 바보들 밖에 없다. 학생들이 있는 길이 진짜 길임도 알아두자. 단 처음 갈림길에는 학생이 두 명 있는데 아무쪽이나 가도 된다(아래쪽이 조금 더 수월하다). 끝가지 다다르면 카신저가 쫓아와서 준비는 됐나고 묻는다. OK를 선택해서 빨리 진행하자. 하지만 일행은 메피얀스에 의하여 날려져 버리고 보스전을 치루게 된다.



▲ 버드를 데려오면 카신저와 아는 사이임을 알 수 있다



▲ 오리(ホーク)는 강적이다(사막에 왜 오리가?)



▲ 뭐 하니?



▲ 메피얀스는 교장인데… 안 팔리나?

BOSS,

액스비크(アックスビーク)

중간보스급 적 2마리를 상대하는 전투이다. 액스비크는 근거리와 원거리 공격이 전부 출중하지만 직선공격 밖에 없으므로 회피는 어렵지 않다. 커맨드 공격을 시도하면 크기가 작은 관계로 멀리 날아가므로 이것을 잘 이용하자. 각개격파로 나가면 어려울 것 없다.



▲ 브레스에 맞으면 상태이상에 걸릴 우려가 있다



▲ 부리날리기는 관통공격이다

보스를 물리치고 다시 메피얀스에게 가지만 메피얀스는 너무 늦었다며 별을 낙하시킬 계획을 진행한다. 하지만 결과는…. 눈으로 확인하자. 클리어 후에는 카신저가 아티팩트 '산호의 촛대'를 준다.



44. 꿈의 함 속에 (夢の檻の中へ)



발생장소	마이홈.
발생조건	맵 화면 상단에 보이는 마나의 나무가 크게 성장했을 때, 마이홈에 들어간다.
목표	누누자크가 가둔 초인을 되찾아 온다.

마이홈에 많은 초인이 모여 있다. 마이홈에 살던 초인이 주인공의 마나의 힘을 조금씩 얻어서 마나의 나무가 될 수 있다는 것. 이 초인은 신계에 올라갈 것이라고 한다. 마나의 나무의 힘이 부활하면 세상은 이전처럼 이미지가 현실이 되는 꿈의 세계가 될 것이다. 이로써 주인공의 모험도 끝나는가…싶었지만 잠시 자리를 비우고 오면 초인이 납치되어 버렸다는 황당한 소식이 들려온다. 얼굴만 달린 괴물이라는데…. 누누자크 밖에 떠오르는 인물이 없다. 즉시 수색. 초인이 흘린 나뭇잎을 따라가면 된다.



▲ 사보텐도 초인이란다



▲ 이 나뭇잎을 따라가면 된다

역시 범인은 누누자크. 이 세상에 마나의 나무가 다시 나타나면 세상은 다시 혼란해 질 것이 뻔하다며 초인을 놔 줄 생각이 전혀

없는 듯 하다. 포기하고 나가면 포킬이 등장, 누누자크와 할 이야기가 있다며 같이 듣자고 한다. 듣는다(聞く)를 선택할 것.

포킬: 여어, 누누자크, 오랜만이구나.
누누자크: 당신은 포킬 경?
포킬: 초인은 여행할 때가 되었다. 보내주지 않겠나?
누누자크: 포킬 경, 현인은 그렇게도 다툼을 좋아하는가? 부활한 마나의 나무를 놓고 싸움이 일어나, 또 수많은 피가 흐르는 것을 바라는 것입니까? 마나의 나무 없이도 이렇게 살아 왔습니다. 힘은 재앙의 근본입니다. 현인의 충고라고 해도 들어줄 수는 없습니다.
포킬: 마나의 나무가 없어도 인간은 살아갈 수 있어. 하지만 마나의 나무가 있다면 인간은 좀 더 풍족하게 살 수 있지. 사람은 아무도 사랑하지 않고서도 살아갈 수 있어. 하지만 사랑하면 좀 더 풍요해지지. 이것은 같은 일이다 누누자크.
누누자크: 그러나 누구보다도 풍족하게 되고 싶다고 생각하는 자는 타인을 상처입히고 그 사람의 것을 뺏지요. 마음의 평온은 아무것도 바라지 않는데에 있다고 믿습니다. 마나의 나무는 쓸데없는 것입니다. 지금 이 세계에 있는 것만으로도 인간이 살아갈 정도로는 충분합니다.
포킬: 누누자크, 이야기가 어긋나고 있어. 지금 자네가 보고 있는 세계는 우주의 아주 일부야. 마나의 나무는 무한의 힘의 원천. 하지만 그 힘은 본래 인간에게 있는 것이야. 힘은 항상 자기자신에게 있어. 마나의 나무에 접촉하는 것으로서 자신의 본질을 깨닫는 것 뿐이야. 인간에게 부족한 것은 살아갈 정도 따위가 아냐. 사랑한다는 것이지.
누누자크: 사랑이라고요?
포킬: 사랑이 힘이 된다. 자네가 누군가를 사랑한다면 자네도, 그 상대도, 충만해지지. 죄를 범한 자, 증오하는 자, 천한 자, 만난 적도 없는 누군가가. 그리고 자기자신. 모든 것을 용서하고, 모든 것을 사랑하고, 모든 것을 이해했을 때에, 모든 것은 새롭게 다시 태어나지.
누누자크: 훗…, 현인 경의 기만에 가득찬 말은 제게는 전혀….
포킬: 누누자크, 자네는 이 세계에 바른 사람보다는 어리석은 사람이 많다고 생각하고 있어. 자네는 무언가가 일어났을 때, 어리석은 자와 싸울 생각이야. 자네의 가슴속에 부정의 이미지와 싸우면서 그것을 세계라고 믿고 있어. 그렇지만 여신이 만들어낸 생명에 어리석은 자는 없어. 그것을 믿는 것만으로도 상관없어. 자네의 이미지가 힘이 돼. 자네의 말이 세계가 된다. 믿는 것 만으로 말이지.
누누자크: 현실은 꿈이 아닙니다. 그런 일은 이루어질 수 없어요. 마나의 나무가 재생되면 불사황제나 염제 론웨이 같은 자들이 나타날 것이 눈에 보입니다. 그렇게 되면 전 제 학생들에게 진짜 소환술을 가르쳐주지 않으면 안 됩니다. 그것이야말로 세계는 암흑입니다.
포킬: 그것은 과거의 일이야. 힘으로 뺏는 시대는 이미 지났어. 누누자크, 인간의 어리석음만을 보는 자네에게 광명은 있는가? 마나의 여신이 내려준 세계가 고통에 가득차 있을 뿐이라면 그것은 누구를 위한 세계인가?
누누자크: 어리석음은 남의 일이 아닙니다. 어리석게 되는 것은 인간이라고 하는 종족 그 자체.
포킬: 그렇다면 그걸로 좋아. 자네의 판단에 따르지.
누누자크: 기다리십시오! 포킬 경! 저는 오래된 인간입니다. 어리석은 제 판단에 따르지 않는다고, 그 손으로 꺾어 내려주십시오. 저희 약한 자들을 인도해 주십시오. 현인 경의 신의 힘을 보여주십시오!


▲ 당신은 누가 옳다고 생각하십니까?


▲ 마나의 검을 받은 주인공

긴 언쟁이 끝났다. 하지만 누누자크 역시 자신의 판단이 과연 옳은 것인가에 대한 확신은 갖고 있지 않았다. 그 옳음을 판가름하는 역할은 결국 주인공에게 돌아가게 된다. 그래서 주인공은 누누자크에 의해 꿈의 세계로 들어가고 거기에서 초인을 구출해 낸 주인공은 마나의 여신에게서 정령의 검을 받는다.



58. 길버트 사랑의 출석부(ギルバート愛の出席簿)



발생장소	마법도시 지오.
발생조건	'정령의 빛'과 '피도에 잠든 추억'을 클리어하고 마법도시 지오의 주점으로 간다.
목표	길버트를 대신해서 학생들을 설득한다.

마법도시에 나타난 길버트. 이번에는 학교의 카신저선생을 하니라고 부르며 사랑을 읊지만 냉정한 카신저 선생에게는 웃기는 작장에 불과하다. 길버트는 카신저의 아름다움에 움직일 수도 없다고 하지만 카신저는 자신의 바실리스크(상대를 석화시키는 괴물)의 피 덕분에 느끼는 석화 통증일 뿐이라고 해석한다. 그리고는 등교를 거부하는 학생들(무서운 학생들이다. 한국에는 이럴 학생들 없기를…)을 설득하느라 바쁘다고 하자. 길버트가 해주겠다며 관심을 끈다. 하지만 길버트에게 무슨 능력이 있는가. 주인공이 찾아줘야지. 학생들은 무조건 학교에 가라고 하면 안 가므로 말을 돌려서 해야한다. 선택해야할 선택항목은 사진 아래의 번호와 해석을 참고하도록.


▲ 2. 뭘 위해 태어났는데?


▲ 2. 좋을대로 해라



▲ 2. 됐으니까 학교로 가



▲ 2. 학교는 싫은 곳이지



▲ 1. 응 2. 아니



▲ 2. 나쁜 애 아냐



▲ 이 아이는 모든 아이들이 설득되면 자동으로 설득된다



▲ 2. 감동이 없어



▲ 2. 확실히 지겨워



▲ 이 아이는 멋대로 쇼를 하다가 자동으로 설득된다



▲ 1. 힘내요



▲ 2. 재미있게 하면 되



▲ 2. 왜?



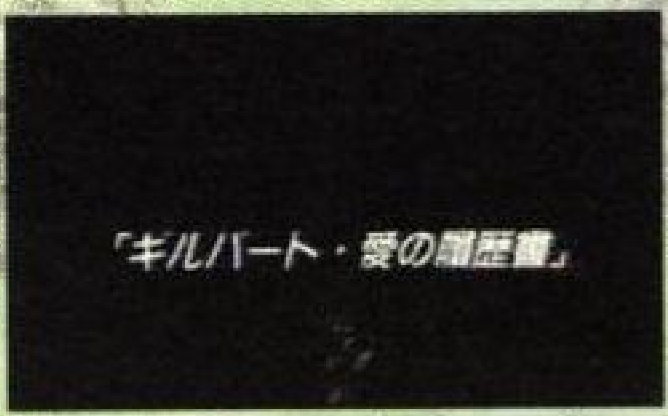
▲ 2. 모두와 협력하는 것도 소중해


▲ 1. 보여 2. 생명선 위를 걷는 개미 2. 그냥 보였다

이로써 모든 학생들을 설득했다. 이제 길버트는 카신져를 다시 꼬시지만 카신져는 그런 약속한적 없다고 한다(실제로 데이트 한다는 약속은 한 적 없다). 그리고 계속 추근덕대던 길버트는 비참한 결말에….



59. 길버트 사랑의 이력서(ギルバート愛の履歴書)



발생장소	마법도시 지오.
발생조건	'길버트 사랑의 출석부', '속속속·니키타 장삿길 도중'을 클리어하고 지오 정문 앞의 길버트상이 없어지면 크리스티 상회 지하로 간다.
목표	돌이 된 길버트를 구해낸다.

카신져 선생의 눈빛에 의하며 돌이 되었던 길버트였지만 그 '사랑'의 정신만큼은 죽지 않고 계속해서 류미느를 찾고 있었다. 일단은 여기서 길버트상을 꺼내가야 할 텐데…. 사자비는 길버트상을 어떻게든 팔아야 한다고 혈안이다. 울칸 광산의 공고에게 가보면 공고는 최근 낙반이 심하다며 아나구마들에게 낙반 대비용으로 좋은 것을 가져오라고 시킨다. 이제 크리스티 상회에 가면 길버트상이 팔린 것을 알 수 있다. 다시 울칸 광

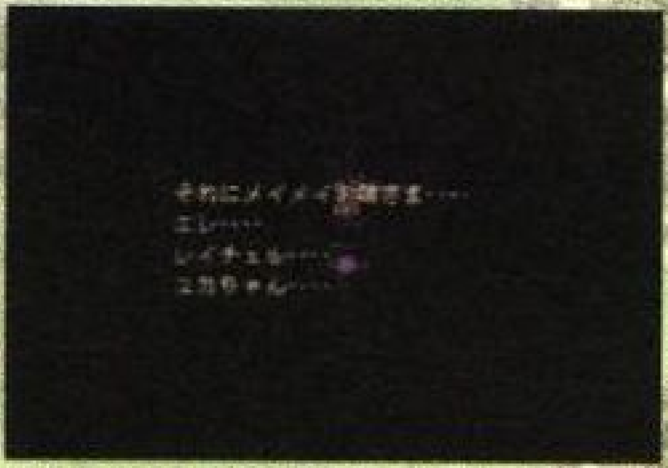
산에서 길버트상을 확인한 후에 로아의 류미느에게 가면 상관없다며 에레에게 놀러간다. 마도라 해안으로 쫓아가면 역시 길버트를 구해야겠다고 하고 플라메슈가 저주를 푸는 주문을 가르쳐준다. 이제 길버트상 앞에서 주문을 외우면 된다. 류미느가 자꾸 까먹으므로 아까의 주문을 암기했다가 불러주자. 길버트가 저주에서 풀리면 클리어.


▲ 아니구마들이 길버트 상을 가져온다



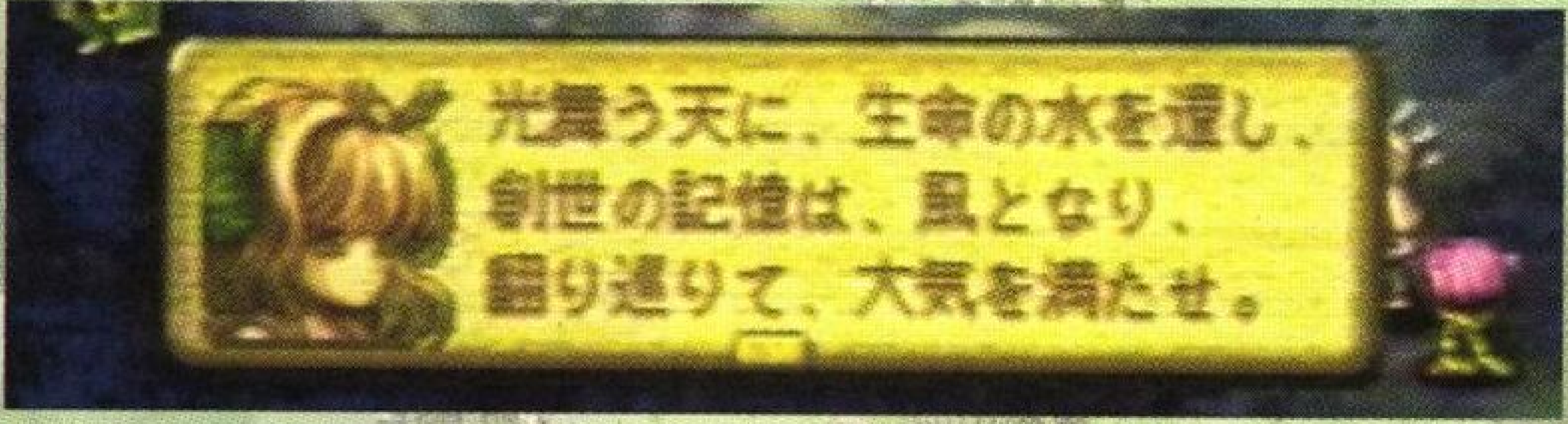
▲ 외우기 도와주기

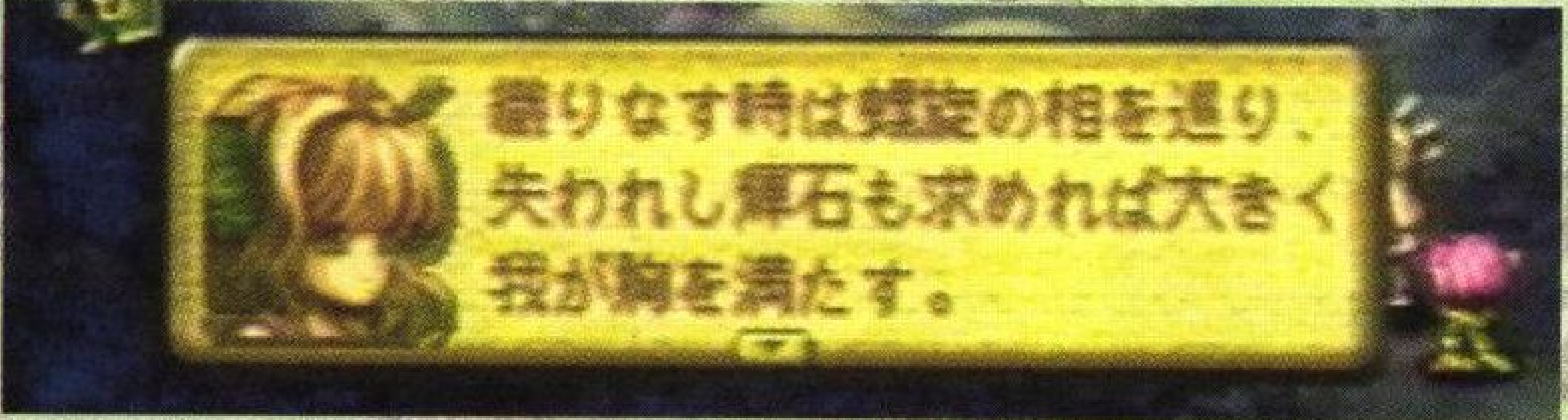

▲ 사자비의 말이 힌트

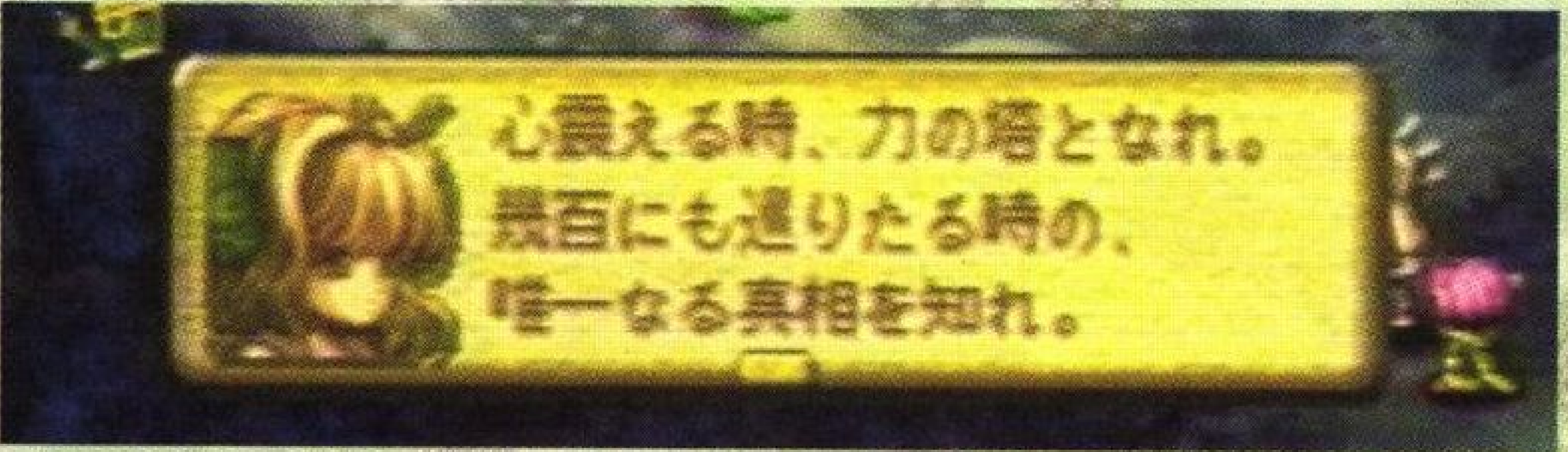

▲ 대체 여자가 몇이야?



주문







60. 봄보야지의 연구실 (ボンボヤジの研究室)



발생장소	쓰레기산
발생조건	쓰레기산의 봄보야지의 연구실에 있는 봄보야지에게 말을 건다.
목표	봄보야지가 만든 고렘을 쓰러트린다.

쓰레기산에서 깜짝상자를 따라 올라간 후의 갈림길에서 인형이 없는 길이 나타날 때가 있다. 이 위로 올라가면(재앙을 부르는 인형을 클리어한 후에 다시 쓰레기산에 오면 텔레포트로 갈 수도 있다) 괴상하게 생긴 아저씨가 하나 버티고 있는데 이 아저씨가 봄보야지다. 봄보야지는 자신의 고렘이 말썽을 부린다며 고민하고 있다. 까짓거 해결해 주자(위의 선택항목을 선택). 고렘은 왠지 모르겠지만 킬머 호수에 있다. 거기서 고렘을 격퇴하면 OK. 비교적 짧은 이벤트다.




▲ 좀 재수없게 생겼다


▲ 고렘주제에 기분나쁜 웃음을 흘린다

BOSS

머신고렘 · 파블로프군(マシンゴーレム・パブロフくん)

상당히 다양한 공격패턴을 지닌 것은 좋지만 그 어느 것 하나 치명타는 없다. 하지만 연속해서 얻어맞으면 핀치에 몰릴 수도 있으니 빨리 해치우는 것이 좋다.


▲ 변신


▲ 발사



61. 왓츠의 햄머 (ワッツのハンマー)



발생장소	울칸 광산
발생조건	'대장간 지금 폐점중" 을 클리어하고
	왓츠의 가게에서 왓츠에게 말을 건다
목표	왓츠의 망치를 되찾아 온다.

왓츠의 가게에 가보면 왓츠는 언제나 바쁘다. 어렵사리 말을 걸면 망치를 잊었다며 찾아주면 답례로 무기를 만들 수 있게 해준다고 한다. 도와주도록 하자. 사실 이 이벤트는 굉장히 단순하다. 울칸 광산 앞에 있는 표지판을 조사하면 갑자기 아나구마가 튀어나와서 던전 밑바닥까지 데려가는 데, 그 방안에 망치가 떨어져 있는 것을 볼 수 있다. 그 망치를 가지고 왓츠의 가게까지 돌아와서 건네주면 끝.


▲ 편리하게 이용되는 '아나구마 특급편'


▲ 이 방에 망치가 있다





62. 현인을 찾아라! (賢人を探せ!)



발생장소	마이홈.
발생조건	작은 마법사 이벤트 후에 마이홈에서 처음으로 버드에게 말을 건 후 (はい)를 선택
목표	6명의 현인을 버드를 데리고 만난다.

가장 장기적이고 누적적인 이벤트로 현인이 나오는 곳은 전부 버드를 데리고 가서 만나면 된다. 현인들이 있는 장소는 잘 기억해 두지 않으면 곤란하다. 6명을 만나고 나서 마이홈에 돌아온 시점에서 클리어 되는 이벤트.



▲ 가이아(ガイア). 가장 쉽다



▲ 토토(トート)도 별로 어렵지 않다



▲ 로시옷티(ロシオッティ)가 현인이라는 것을 모르는 경우가 의외로 많다



▲ 검사 올본도 현인. 발견한 시점에서는 어렵고 한참 후에나 버드를 데리고 올 수 있다



▲ 포킬(ポキール)도 훌륭한 현인



▲ 젤바(ゼルヴァ)는 길게 머물지 않으므로 재빨리 대화를 해야한다





63. 과외활동 (課外活動)



발생장소	뼈의 성.
발생조건	뼈의 성에 처음 들어간다.
목표	학생의 약 조합을 거든다.

시시한 이벤트이므로 아주 간단하게 설명하겠다. 학생은 3개의 재료를 찾아다 줄 것을 의뢰 하는데 스스로 풀어가겠다는 플레이어는 약을 조합하는 학생에게 말을 건 다음 도미나 마을에서 점을 보아서 조합의 힌트를 발견한 후에 그 학생들만을 조사하면 되고 그것도 귀찮은 사람은 아래의 사진대로만 찾아줄 것(너무 쉽죠?)!



▲ 신출귀몰



▲ 이 학생이 약을 조합한다



▲ 재료1


▲ 재료2


▲ 재료3



64. 두일족을 찾아라! (豆一族を探せ!)



발생장소	하얀 숲.
발생조건	'수왕'을 클리어하고 하얀 숲에 처음 들어온다.
목표	두일족을 보호한다.

하얀 숲에 가 보았더니 사자비들이 이번에는 두일족으로 돈벌이를 하려고 나타났다. 주인공도 두일족을 찾기 시작하고…. 하얀 숲은 상당히 넓은 규모를 자랑하는 던전이다. 적들은 그리 어렵지 않으니 천천히 뒤져보는 것도 좋을 듯 싶다. 두일족이 사는 곳은 숲의 포포이상 근처이다.


▲ 역시 핫슨과 헤이슨을 대동하고 나타난 사자비


▲ 이 사람은 도미나 마을의?

입구는 도미나 마을의 신관 누벨(ヌヴェル)이 막고서는 숲에 잡혀있는 두일족을 구해달라는 부탁을 한다. 숲을 돌아다니다 보면 술통이 보이는 데, 그 속에 갇혀있으므로 구해내면 된다. 혹시 핫슨과 헤이슨이 잡으려고 돌아다니면 그들에게 말을 걸어 놓치게 하자. 4~5마리 구해내고 다시 두일족의 은거지로 돌아가면 핫슨과 헤이슨에게 발각된 모습을 볼 수있는데 이들은 사냥을 포기하고 도망을 친다. 부락 내로 들어가면 누벨이 있는데 그는 두일족의 말을 해석할 수 있는 능력을 지니고 있다. 캐릭터 3명 정도 거리의 두일족에게 말을 걸면 해석을 해준다. 모든 두일족의 해석을 듣고 좀 특이하게 생긴 두일족(머리에 새 비슷한 것이 있다)에게 말을 걸면 숲에 괴물이 있다며 퇴치해 줄 것을 부탁한다(고 누벨이 해석해 준다).



▲ 이것은 이벤트가 아니므로 착각하지 말자



▲ 얼씨구?



BOSS.

헥스앤트(ヘックスアント)

류온 가도의 맨티스앤트와 거의 비슷한 족속으로 하는 짓도 비슷하다. 하지만 이젠 플레이어의 레벨이 틀리다. 문제점은 없다. 크로와 비슷한 연타력이 좋은 무기로 승부를 걸면 경직이 많아서 조금 수월하게 클리어가 가능하다.


▲ 맷집도 후반부 보스치고는 약하다


▲ 이건 조금 주의하자

보스를 물리치면 답례로 여러 아이템을 받고 클리어. 이후로 핫슨과 헤이슨은 크리스티 상회에서 볼 수 없다.



최종이벤트-마나



발생장소	마나의 성역
발생조건	마나의 검을 사용하여 마나의 성역으로 들어간다.
목표	마나의 여신과 싸워 이긴다.

말은 필요없다. 깊은 헤맬 일이 없으므로 마나의 나무를 곧바로 타고 올라가면 된다. 끝까지 올라가 마나의 여신과 싸우자. 그리고 이기자.

마나의 여신: 나는 빛, 그리고 어둠. 당신이 싸워온 어둠의 모든 것. 그것은 나의 반쪽. 나는 영원의 창조, 그리고 영원의 파괴, 그리고 재생. 나는 사랑. 나의 모든 것이 정의는 아니다. 나의 모든 것이 깨끗한 것은 아니다. 그것들은 나의 반쪽. 나의 반쪽을 구하는 자들이 정의의 검으로 사람을 상처입히고 사람의 자유를 뺏고, 나의 진실을 감춘다. 당신에게 나의 어둠의 모습을 보이겠습니다. 당신은 그것과 싸워 이겨, 영웅이 되십시오. 나를 구하는 자들에게 길을 보이기 위해.

아직 끝나지 않았다!!

이하의 이벤트는 이벤트 장소와 시기만을 표시하겠다.
이것만큼은 각자 찾는 즐거움을 누리기 바란다.



3. 또 하나의 자신(もう1人の自分)
발생시기: 초반
연관장소: 도미나 마을

50. 레이첼(レイチェル)
발생시기: 중~후반
연관장소: 도미나 마을, 마법도시 지오

52. 남해의 사빈(南海の砂浜)
발생시기: 후반
연관장소: 마도라 해안

65. 길버트 사랑의 항해(ギルバート・愛の航海)
발생시기: 종반
연관장소: 마도라 해안

66. 흔들리는 모래(震える砂)
발생시기: 종반
연관장소: 듀마 사막

67. P군(Pちゃん)
발생시기: 종반
연관장소: 도미나 마을

S. 폴포타최강전설(ポルポタ最強伝説)
발생시기: 종반
연관장소: 항구 폴포타



BOSS

마나의 여신(マナの女神)

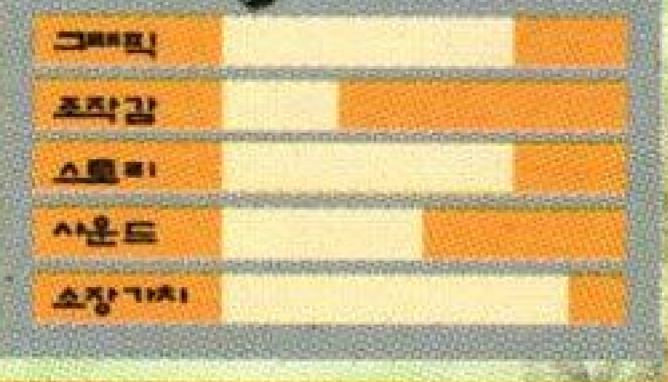
다양한 공격패턴과 빠른 움직임, 강력한 파워와 엄청난 맷집. 전 보스 통털어 가장 어렵다. 어빌리티는 '트(ジョルト)와 일루젼을 추천하며 추천무기는 자신이 가장 걸기 자신있는 강력 필살기를 쓸 수 있는 무기를 쓰자. 일반공격은 '트로 반격하고 필살공격은 일루젼으로 피하던가, 필살기 반격을 노리자. 부디 건투를 빈다.


▲ 저 올가미에 걸리면 안된다


▲ 달이 그림자로 가득차면 일루젼을 연타할 준비를 하자


▲ 엄청난 파워에 엄청난 공격범위


▲ 이젠 엔딩으로…



단 검

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 대거(メノスダガー)	9	
포르세나 대거(フォルセナダガー)	14	
그랜스 대거(グランスダガー)	18	
미스릴 대거(ミスリルダガー)	23	
아스토리아 대거(アストリアダガー)	28	
바이젤 대거(バイゼルダガー)	37	
이슈 대거(イシュダガー)	46	
로리마 대거(ロリマーダガー)	56	
할콘 대거(ハルコンダガー)	34	
오크 대거(オークダガー)	10	
하리 대거(ハリィダガー)	20	
에보니 대거(エボニーダガー)	40	
애쉬 대거(アシュダガー)	50	
디올 대거(ディオールダガー)	76	
포실 대거(フォシルダガー)	71	
마블 대거(マーブルダガー)	7	
옵시던 대거(オブシダンダガー)	15	
페던 대거(ペダンダガー)	30	
레더 대거(レザーダガー)	8	
비늘 대거(クロコダガー)	15	
아르마딜로 대거(アルマジロダガー)	30	
스케일 대거(スケイルダガー)	7	
리저드 대거(リザードダガー)	16	
스네이크 대거(スネークダガー)	24	
본 대거(ボーンダガー)	14	
아이보리 대거(アイボリーダガー)	29	
커즈드 대거(カーズドダガー)	44	
코튼 대거(コットンダガー)	3	
실크 대거(シルクダガー)	7	
쟈코비니 대거(ジャコビニダガー)	24	불속성Lv4
헬리 대거(ハレーダガー)	29	불속성Lv4
앵크 대거(アンクダガー)	36	불속성Lv4
비넥 대거(ヴィネックダガー)	42	불속성Lv4
타틀 대거(タトルダガー)	48	불속성Lv4
코럴 대거(コーラルダガー)	34	
에메럴드 대거(エメラルドダガー)	1	
펄 대거(パールダガー)	1	
라피스 대거(ラピスダガー)	1	

한손검

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 소드(メノスソード)	10	
포르세나 소드(フォルセナソード)	15	
그랜스 소드(グランスソード)	20	
미스릴 소드(ミスリルソード)	25	
아스토리아 소드(アストリアソード)	30	
바이젤 소드(バイゼルソード)	40	
이슈 소드(イシュソード)	50	
로리마 소드(ロリマーソード)	60	
할콘 소드(ハルコンソード)	35	
오크 소드(オークソード)	10	
하리 소드(ハリィソード)	20	
에보니 소드(エボニーソード)	40	
애쉬 소드(アシュソード)	50	
디올 소드(ディオールソード)	75	
포실 소드(フォシルソード)	70	
마블 소드(マーブルソード)	11	
옵시던 소드(オブシダンソード)	23	
페던 소드(ペダンソード)	47	
레더 소드(レザーソード)	5	
비늘 소드(クロコソード)	10	
아르마딜로 소드(アルマジロソード)	20	
스케일 소드(スケイルソード)	7	
리저드 소드(リザードソード)	16	
스네이크 소드(スネークソード)	24	
본 소드(ボーンソード)	15	
아이보리 소드(アイボリーソード)	30	
커즈드 소드(カーズドソード)	45	
코튼 소드(コットンソード)	3	
실크 소드(シルクソード)	5	
쟈코비니 소드(ジャコビニソード)	30	불속성Lv4
헬리 소드(ハレーソード)	37	불속성Lv4
앵크 소드(アンクソード)	45	불속성Lv4
비넥 소드(ヴィネックソード)	52	불속성Lv4
타틀 소드(タトルソード)	60	불속성Lv4
코럴 소드(コーラルソード)	32	
에메럴드 소드(エメラルドソード)	2	
펄 소드(パールソード)	2	
라피스 소드(ラピスソード)	2	

한손도끼

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 하체트(メノスハチェット)	10	
포르세나 하체트(フォルセナハチェット)	15	
그랜스 하체트(グランスハチェット)	20	
미스릴 하체트(ミスリルハチェット)	25	
아스토리아 하체트(アストリアハチェット)	30	
바이젤 하체트(バイゼルハチェット)	40	
이슈 하체트(イシュハチェット)	50	
로리마 하체트(ロリマーハチェット)	60	
할콘 하체트(ハルコンハチェット)	34	
오크 하체트(オークハチェット)	8	
하리 하체트(ハリィハチェット)	17	
에보니 하체트(エボニーハチェット)	35	
애쉬 하체트(アシュハチェット)	43	
디올 하체트(ディオールハチェット)	65	
포실 하체트(フォシルハチェット)	61	
마블 하체트(マーブルハチェット)	13	
옵시던 하체트(オブシダンハチェット)	27	
페던 하체트(ペダンハチェット)	54	
레더 하체트(レザーハチェット)	3	
비늘 하체트(クロコハチェット)	5	
아르마딜로 하체트(アルマジロハチェット)	10	
스케일 하체트(スケイルハチェット)	7	
리저드 하체트(リザードハチェット)	15	
스네이크 하체트(スネークハチェット)	22	
본 하체트(ボーンハチェット)	4	
아이보리 하체트(アイボリーハチェット)	29	
커즈드 하체트(カーズドハチェット)	44	
코튼 하체트(コットンハチェット)	2	
실크 하체트(シルクハチェット)	3	
자코비니 하체트(ジャコビニハチェット)	32	불속성Lv4
핼리 하체트(ハレーハチェット)	40	불속성Lv4
앵크 하체트(アンクハチェット)	49	불속성Lv4
비넥 하체트(ヴィネックハチェット)	57	불속성Lv4
타틀 하체트(タトルハチェット)	65	불속성Lv4
코럴 하체트(コーラルハチェット)	29	
에메럴드 하체트(エメラルドハチェット)	2	
펄 하체트(パールハチェット)	2	
라피스 하체트(ラピスハチェット)	2	

양손검

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 블레이드(メノスブレード)	12	
포르세나 블레이드(フォルセナブレード)	18	
그랜스 블레이드(グランスブレード)	25	
미스릴 블레이드(ミスリルブレード)	31	
아스토리아 블레이드(アストリアブレード)	37	
바이젤 블레이드(バイゼルブレード)	50	
이슈 블레이드(イシュブレード)	62	
로리마 블레이드(ロリマーブレード)	75	
할콘 블레이드(ハルコンブレード)	43	
오크 블레이드(オークブレード)	12	
하리 블레이드(ハリィブレード)	25	
에보니 블레이드(エボニーブレード)	50	
애쉬 블레이드(アシュブレード)	62	
디올 블레이드(ディオールブレード)	93	
포실 블레이드(フォシルブレード)	87	
마블 블레이드(マーブルブレード)	14	
옵시던 블레이드(オブシダンブレード)	29	
페던 블레이드(ペダンブレード)	59	
레더 블레이드(レザーブレード)	7	
비늘 블레이드(クロコブレード)	13	
아르마딜로 블레이드(アルマジロブレード)	25	
스케일 블레이드(スケイルブレード)	9	
리저드 블레이드(リザードブレード)	20	
스네이크 블레이드(スネークブレード)	30	
본 블레이드(ボーンブレード)	18	
아이보리 블레이드(アイボリーブレード)	37	
커즈드 블레이드(カーズドブレード)	56	
코튼 블레이드(コットンブレード)	3	
실크 블레이드(シルクブレード)	6	
자코비니 블레이드(ジャコビニブレード)	37	불속성Lv4
핼리 블레이드(ハレーブレード)	46	불속성Lv4
앵크 블레이드(アンクブレード)	56	불속성Lv4
비넥 블레이드(ヴィネックブレード)	66	불속성Lv4
타틀 블레이드(タトルブレード)	75	불속성Lv4
코럴 블레이드(コーラルブレード)	40	
에메럴드 블레이드(エメラルドブレード)	2	
펄 블레이드(パールブレード)	2	
라피스 블레이드(ラピスブレード)	2	

양손도끼

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 액스(メノスアクス)	12	
포르세나 액스(フォルセナアクス)	18	
그랜스 액스(グランスアクス)	25	
미스릴 액스(ミスリルアクス)	31	
아스토리아 액스(アストリアアクス)	37	
바이젤 액스(バイゼルアクス)	50	
이슈 액스(イシュアクス)	62	
로리마 액스(ロリマーアクス)	75	
할콘 액스(ハルコンアクス)	43	
오크 액스(オークアクス)	10	
하리 액스(ハリィアクス)	20	
에보니 액스(エボニーアクス)	41	
애쉬 액스(アシュアクス)	51	
디올 액스(ディオールアクス)	76	
포실 액스(フォシルアクス)	71	
마블 액스(マーブルアクス)	16	
옵시던 액스(オブシダンアクス)	32	
페던 액스(ペダンアクス)	66	
레더 액스(レザーアクス)	3	
비늘 액스(クロコアクス)	6	
아르마딜로 액스(アルマジロアクス)	11	
스케일 액스(スケイルアクス)	9	
리저드 액스(リザードアクス)	19	
스네이크 액스(スネークアクス)	28	
본 액스(ボーンアクス)	18	
아이보리 액스(アイボリーアクス)	37	
커즈드 액스(カーズドアクス)	56	
코튼 액스(コットンアクス)	2	
실크 액스(シルクアクス)	3	
자코비니 액스(ジャコビニアクス)	40	불속성Lv4
핼리 액스(ハレーアクス)	50	불속성Lv4
앵크 액스(アンクアクス)	60	불속성Lv4
비넥 액스(ヴィネックアクス)	70	불속성Lv4
타틀 액스(タトルアクス)	81	불속성Lv4
코럴 액스(コーラルアクス)	37	
에메럴드 액스(エメラルドアクス)	2	
펄 액스(パールアクス)	2	
라피스 액스(ラピスアクス)	2	

망치

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 햄머(メノスハンマー)	12	
포르세나 햄머(フォルセナハンマー)	18	
그랜스 햄머(グランスハンマー)	25	
미스릴 햄머(ミスリルハンマー)	31	
아스토리아 햄머(アストリアハンマー)	37	
바이젤 햄머(バイゼルハンマー)	50	
이슈 햄머(イシュハンマー)	62	
로리마 햄머(ロリマーハンマー)	75	
할콘 햄머(ハルコンハンマー)	41	
오크 햄머(オークハンマー)	12	
하리 햄머(ハリィハンマー)	24	
에보니 햄머(エボニーハンマー)	49	
애쉬 햄머(アシュハンマー)	61	
디올 햄머(ディオールハンマー)	91	
포실 햄머(フォシルハンマー)	85	
마블 햄머(マーブルハンマー)	20	
옵시던 햄머(オブシダンハンマー)	42	
페던 햄머(ペダンハンマー)	85	
레더 햄머(レザーハンマー)	3	
비늘 햄머(クロコハンマー)	6	
아르마딜로 햄머(アルマジロハンマー)	11	
스케일 햄머(スケイルハンマー)	9	
리저드 햄머(リザードハンマー)	18	
스네이크 햄머(スネークハンマー)	27	
본 햄머(ボーンハンマー)	17	
아이보리 햄머(アイボリーハンマー)	34	
커즈드 햄머(カーズドハンマー)	51	
코튼 햄머(コットンハンマー)	2	
실크 햄머(シルクハンマー)	3	
쟈코비니 햄머(ジャコビニハンマー)	45	불속성Lv4
핼리 햄머(ハレーハンマー)	5	불속성Lv4
앵크 햄머(アンクハンマー)	68	불속성Lv4
비넥 햄머(ヴィネックハンマー)	79	불속성Lv4
타틀 햄머(タトルハンマー)	90	불속성Lv4
코럴 햄머(コーラルハンマー)	33	
에메럴드 햄머(エメラルドハンマー)	2	
펄 햄머(パールハンマー)	2	
라피스 햄머(ラピスハンマー)	2	

창

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 랜스(メノスランス)	11	
포르세나 랜스(フォルセナランス)	16	
그랜스 랜스(グランスランス)	22	
미스릴 랜스(ミスリルランス)	28	
아스토리아 랜스(アストリアランス)	33	
바이젤 랜스(バイゼルランス)	45	
이슈 랜스(イシュランス)	56	
로리마 랜스(ロリマーランス)	67	
할콘 랜스(ハルコンランス)	40	
오크 랜스(オークランス)	11	
하리 랜스(ハリィランス)	22	
에보니 랜스(エボニーランス)	45	
애쉬 랜스(アシュランス)	56	
디올 랜스(ディオールランス)	85	
포실 랜스(フォシルランス)	79	
마블 랜스(マーブルランス)	9	
옵시던 랜스(オブシダンランス)	19	
페던 랜스(ペダンランス)	40	
레더 랜스(レザーランス)	8	
비늘 랜스(クロコランス)	15	
아르마딜로 랜스(アルマジロランス)	30	
스케일 랜스(スケイルランス)	9	
리저드 랜스(リザードランス)	18	
스네이크 랜스(スネークランス)	28	
본 랜스(ボーンランス)	17	
아이보리 랜스(アイボリーランス)	35	
커즈드 랜스(カーズドランス)	52	
코튼 랜스(コットンランス)	4	
실크 랜스(シルクランス)	7	
쟈코비니 랜스(ジャコビニランス)	30	불속성Lv4
핼리 랜스(ハレーランス)	37	불속성Lv4
앵크 랜스(アンクランス)	45	불속성Lv4
비넥 랜스(ヴィネックランス)	52	불속성Lv4
타틀 랜스(タトルランス)	60	불속성Lv4
코럴 랜스(コーラルランス)	39	
에메럴드 랜스(エメラルドランス)	2	
펄 랜스(パールランス)	2	
라피스 랜스(ラピスランス)	2	

지팡이

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 스탭(メノススタッフ)	7	
포르세나 스탭(フォルセナスタッフ)	11	
그랜스 스탭(グランススタッフ)	15	
미스릴 스탭(ミスリルスタッフ)	18	
아스토리아 스탭(アストリアスタッフ)	22	
바이젤 스탭(バイゼルスタッフ)	30	
이슈 스탭(イシュスタッフ)	37	
로리마 스탭(ロリマースタッフ)	45	
할콘 스탭(ハルコンスタッフ)	25	
오크 스탭(オークスタッフ)	9	
하리 스탭(ハリィスタッフ)	19	
에보니 스탭(エボニースタッフ)	38	
애쉬 스탭(アシュスタッフ)	47	
디올 스탭(ディオールスタッフ)	71	
포실 스탭(フォシルスタッフ)	66	
마블 스탭(マーブルスタッフ)	11	
옵시던 스탭(オブシダンスタッフ)	22	
페던 스탭(ペダンスタッフ)	45	
레더 스탭(レザースタッフ)	5	
비늘 스탭(クロコスタッフ)	10	
아르마딜로 스탭(アルマジロスタッフ)	20	
스케일 스탭(スケイルスタッフ)	5	
리저드 스탭(リザードスタッフ)	11	
스네이크 스탭(スネークスタッフ)	17	
본 스탭(ボーンスタッフ)	10	
아이보리 스탭(アイボリースタッフ)	20	
커즈드 스탭(カーズドスタッフ)	30	
코튼 스탭(コットンスタッフ)	2	
실크 스탭(シルクスタッフ)	5	
쟈코비니 스탭(ジャコビニスタッフ)	24	불속성Lv4
핼리 스탭(ハレースタッフ)	30	불속성Lv4
앵크 스탭(アンクスタッフ)	37	불속성Lv4
비넥 스탭(ヴィネックスタッフ)	43	불속성Lv4
타틀 스탭(タトルスタッフ)	49	불속성Lv4
코럴 스탭(コーラルスタッフ)	23	
에메럴드 스탭(エメラルドスタッフ)	1	
펄 스탭(パールスタッフ)	1	
라피스 스탭(ラピススタッフ)	1	

너 클

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 글러브(メノスグラブ)	8	
포르세나 글러브(フォルセナグラブ)	13	
그랜스 글러브(グランスグラブ)	17	
미스릴 글러브(ミスリルグラブ)	21	
아스토리아 글러브(アストリアグラブ)	26	
바이젤 글러브(バイゼルグラブ)	35	
이슈 글러브(イシュグラブ)	43	
로리마 글러브(ロリマーグラブ)	52	
할콘 글러브(ハルコングラブ)	30	
오크 글러브(オークグラブ)	30	
하리 글러브(ハリイグラブ)	22	
에보니 글러브(エボニーグラブ)	45	
애쉬 글러브(アシュグラブ)	56	
디올 글러브(ディオールグラブ)	84	
포실 글러브(フォシルグラブ)	78	
마블 글러브(マーブルグラブ)	11	
옵시던 글러브(オブシダングラブ)	23	
페던 글러브(ペダングラブ)	46	
레더 글러브(レザーグラブ)	9	
비늘 글러브(クロコグラブ)	17	
아르마딜로 글러브(アルマジログラブ)	35	
스케일 글러브(スケイルグラブ)	7	
리저드 글러브(リザードグラブ)	14	
스네이크 글러브(スネークグラブ)	21	
본 글러브(ボーングラブ)	12	
아이보리 글러브(アイボリーグラブ)	24	
커즈드 글러브(カーズドグラブ)	37	
코튼 글러브(コットングラブ)	4	
실크 글러브(シルクグラブ)	8	
자코비니 글러브(ジャコビニグラブ)	27	불속성Lv4
핼리 글러브(ハレーグラブ)	34	불속성Lv4
앵크 글러브(アンクグラブ)	41	불속성Lv4
비넥 글러브(ヴィネックグラブ)	48	불속성Lv4
타틀 글러브(タトルグラブ)	55	불속성Lv4
코럴 글러브(コーラルグラブ)	29	
에메럴드 글러브(エメラルドグラブ)	1	
펄 글러브(パールグラブ)	1	
라피스 글러브(ラピスグラブ)	1	

쌍절곤

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 눈쳐크(メノスヌンチャク)	8	
포르세나 눈쳐크(フォルセナヌンチャク)	13	
그랜스 눈쳐크(グランスヌンチャク)	17	
미스릴 눈쳐크(ミスリルヌンチャク)	21	
아스토리아 눈쳐크(アストリアヌンチャク)	26	
바이젤 눈쳐크(バイゼルヌンチャク)	35	
이슈 눈쳐크(イシュヌンチャク)	43	
로리마 눈쳐크(ロリマーヌンチャク)	52	
할콘 눈쳐크(ハルコンヌンチャク)	29	
오크 눈쳐크(オークヌンチャク)	10	
하리 눈쳐크(ハリイヌンチャク)	21	
에보니 눈쳐크(エボニーヌンチャク)	43	
애쉬 눈쳐크(アシュヌンチャク)	53	
디올 눈쳐크(ディオールヌンチャク)	80	
포실 눈쳐크(フォシルヌンチャク)	75	
마블 눈쳐크(マーブルヌンチャク)	12	
옵시던 눈쳐크(オブシダンヌンチャク)	25	
페던 눈쳐크(ペダンヌンチャク)	51	
레더 눈쳐크(レザーヌンチャク)	6	
비늘 눈쳐크(クロコヌンチャク)	14	
아르마딜로 눈쳐크(アルマジロヌンチャク)	28	
스케일 눈쳐크(スケイルヌンチャク)	6	
리저드 눈쳐크(リザードヌンチャク)	13	
스네이크 눈쳐크(スネークヌンチャク)	20	
본 눈쳐크(ボーンヌンチャク)	12	
아이보리 눈쳐크(アイボリーヌンチャク)	24	
커즈드 눈쳐크(カーズドヌンチャク)	36	
코튼 눈쳐크(コットンヌンチャク)	3	
실크 눈쳐크(シルクヌンチャク)	7	
자코비니 눈쳐크(ジャコビニヌンチャク)	29	불속성Lv4
핼리 눈쳐크(ハレーヌンチャク)	36	불속성Lv4
앵크 눈쳐크(アンクヌンチャク)	43	불속성Lv4
비넥 눈쳐크(ヴィネックヌンチャク)	50	불속성Lv4
타틀 눈쳐크(タトルヌンチャク)	58	불속성Lv4
코럴 눈쳐크(コーラルヌンチャク)	27	
에메럴드 눈쳐크(エメラルドヌンチャク)	1	
펄 눈쳐크(パールヌンチャク)	1	
라피스 눈쳐크(ラピスヌンチャク)	1	

활

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 보우(メノスボウ)	8	
포르세나 보우(フォルセナボウ)	12	
그랜스 보우(グランスボウ)	16	
미스릴 보우(ミスリルボウ)	20	
아스토리아 보우(アストリアボウ)	24	
바이젤 보우(バイゼルボウ)	32	
이슈 보우(イシュボウ)	40	
로리마 보우(ロリマーボウ)	40	
할콘 보우(ハルコンボウ)	29	
오크 보우(オークボウ)	7	
하리 보우(ハリイボウ)	15	
에보니 보우(エボニーボウ)	31	
애쉬 보우(アシュボウ)	39	
디올 보우(ディオールボウ)	59	
포실 보우(フォシルボウ)	55	
마블 보우(マーブルボウ)	5	
옵시던 보우(オブシダンボウ)	12	
페던 보우(ペダンボウ)	24	
레더 보우(レザーボウ)	6	

무기이름	공격력	속성Lv
비늘 보우(クロコボウ)	13	
아르마딜로 보우(アルマジロボウ)	25	
스케일 보우(スケイルボウ)	6	
리저드 보우(リザードボウ)	13	
스네이크 보우(スネークボウ)	20	
본 보우(ボーンボウ)	13	
아이보리 보우(アイボリーボウ)	26	
커즈드 보우(カーズドボウ)	39	
코튼 보우(コットンボウ)	3	
실크 보우(シルクボウ)	6	
쟈코비니 보우(ジャコビニボウ)	21	불속성Lv4
헬리 보우(ハレーボウ)	26	불속성Lv4
앵크 보우(アンクボウ)	31	불속성Lv4
비넥 보우(ヴィネックボウ)	36	불속성Lv4
타틀 보우(タトルボウ)	42	불속성Lv4
코럴 보우(コーラルボウ)	29	
에메럴드 보우(エメラルドボウ)	1	
펄 보우(パールボウ)	1	
라피스 보우(ラピスボウ)	1	

■ 방 어 구

방 패

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 실드(メノスシールド)	1	1	1	0	
포르세나 실드(フォルセナシールド)	1	1	1	0	
그랜스 실드(グランスシールド)	2	2	2	1	
미스릴 실드(ミスリルシールド)	3	3	3	1	
아스토리아 실드(アストリアシールド)	3	3	3	1	
바이젤 실드(バイゼルシールド)	5	5	5	2	
이슈 실드(イシュシールド)	6	6	6	3	
로리마 실드(ロリマーシールド)	7	7	7	3	
할콘 실드(ハルコンシールド)	3	3	3	2	
오크 실드(オークシールド)	0	0	1	0	
하리 실드(ハリィシールド)	1	1	2	1	
에보니 실드(エボニーシールド)	2	3	4	3	
애쉬 실드(アシュシールド)	3	4	5	3	
디올 실드(ディオールシールド)	4	6	8	5	
포실 실드(フォシルシールド)	4	6	7	5	
마블 실드(マーブルシールド)	1	1	1	0	
옵시던 실드(オブシダンシールド)	2	3	3	0	
페던 실드(ペダンシールド)	4	6	7	1	
레더 실드(レザーシールド)	1	1	1	0	
비늘 실드(クロコシールド)	2	3	2	1	
아르마딜로 실드(アルマジロシールド)	4	6	5	3	
스케일 실드(スケイルシールド)	1	1	0	1	
리저드 실드(リザードシールド)	2	2	1	2	
스네이크 실드(スネークシールド)	3	3	1	3	
본 실드(ボーンシールド)	1	2	0	0	
아이보리 실드(アイボリーシールド)	2	4	1	1	
커즈드 실드(カーズドシールド)	4	7	2	2	
코튼 실드(コットンシールド)	1	1	1	1	
실크 실드(シルクシールド)	2	2	2	2	
자코비니 실드(ジャコビニシールド)	2	3	4	0	불속성Lv4
핼리 실드(ハレーシールド)	2	3	5	0	불속성Lv4
앵크 실드(アンクシールド)	3	4	6	1	불속성Lv4
비넥 실드(ヴィネックシールド)	3	5	7	1	불속성Lv4
타틀 실드(タトルシールド)	4	6	8	1	불속성Lv4
코럴 실드(コーラルシールド)	2	7	2	1	
에메랄드 실드(エメラルドシールド)	0	0	0	3	
펄 실드(パールシールド)	0	0	0	3	
라피스 실드(ラピスシールド)	0	0	0	3	

투구

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 헬름(メノスヘルム)	1	1	0	0	
포르세나 헬름(フォルセナヘルム)	1	1	0	0	
그랜스 헬름(グランスヘルム)	2	2	1	0	
미스릴 헬름(ミスリルヘルム)	3	2	2	0	
아스토리아 헬름(アストリアヘルム)	3	3	2	0	
바이젤 헬름(バイゼルヘルム)	5	4	3	1	
이슈 헬름(イシュヘルム)	6	5	4	1	
로리마 헬름(ロリマーヘルム)	7	6	5	1	
할콘 헬름(ハルコンヘルム)	3	3	2	1	
오크 헬름(オークヘルム)	0	0	0	0	
하리 헬름(ハリィヘルム)	1	1	1	0	
에보니 헬름(エボニーヘルム)	2	3	3	1	
애쉬 헬름(アシュヘルム)	3	3	4	1	
디올 헬름(ディオールヘルム)	4	5	6	2	
포실 헬름(フォシルヘルム)	4	5	5	2	
마블 헬름(マーブルヘルム)	1	1	1	0	
옵시던 헬름(オブシダンヘルム)	2	2	2	0	
페던 헬름(ペダンヘルム)	4	5	5	0	
레더 헬름(レザーヘルム)	1	1	0	0	
비늘 헬름(クロコヘルム)	2	2	1	0	
아르마딜로 헬름(アルマジロヘルム)	4	5	3	1	
스케일 헬름(スケイルヘルム)	1	0	0	0	
리저드 헬름(リザードヘルム)	2	1	0	1	
스네이크 헬름(スネークヘルム)	3	2	1	1	
본 헬름(ボーンヘルム)	1	1	0	0	
아이보리 헬름(アイボリーヘルム)	2	4	1	0	
커즈드 헬름(カーズドヘルム)	4	6	2	1	
코튼 헬름(コットンヘルム)	1	0	0	0	
실크 헬름(シルクヘルム)	2	2	1	1	
자코비니 헬름(ジャコビニヘルム)	2	2	3	0	불속성Lv4
핼리 헬름(ハレーヘルム)	2	3	3	0	불속성Lv4
앵크 헬름(アンクヘルム)	3	3	4	0	불속성Lv4
비넥 헬름(ヴィネックヘルム)	3	4	5	0	불속성Lv4
타틀 헬름(タトルヘルム)	4	5	6	0	불속성Lv4
코럴 헬름(コーラルヘルム)	2	6	1	0	
에메럴드 헬름(エメラルドヘルム)	0	0	0	1	
펄 헬름(パールヘルム)	0	0	0	1	
라피스 헬름(ラピスヘルム)	0	0	0	1	

모 자

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 햇(メノスハット)	0	0	0	0	
포르세나 햇(フォルセナハット)	0	0	0	0	
그랜스 햇(グランスハット)	1	0	0	1	
미스릴 햇(ミスリルハット)	1	0	0	1	
아스토리아 햇(アストリアハット)	1	0	0	1	
바이젤 햇(バイゼルハット)	2	1	1	2	
이슈 햇(イシュハット)	3	1	1	3	
로리마 햇(ロリマーハット)	3	1	1	3	
할콘 햇(ハルコンハット)	1	0	0	2	
오크 햇(オークハット)	0	0	0	0	
하리 햇(ハリィハット)	0	0	0	1	
에보니 햇(エボニーハット)	1	0	1	3	
애쉬 햇(アシュハット)	1	1	1	3	
디올 햇(ディオールハット)	2	1	2	5	
포실 햇(フォシルハット)	2	1	1	5	
마블 햇(マーブルハット)	0	0	0	0	
옵시던 햇(オブシダンハット)	1	0	0	0	
페던 햇(ペダンハット)	2	1	1	1	
레더 햇(レザーハット)	0	0	0	0	
비늘 햇(クロコハット)	1	0	0	1	
아르마딜로 햇(アルマジロハット)	2	1	1	3	
스케일 햇(スケイルハット)	0	0	0	1	
리져드 햇(リザードハット)	1	0	0	2	
스네이크 햇(スネークハット)	1	0	0	3	
본 햇(ボーンハット)	0	0	0	0	
아이보리 햇(アイボリーハット)	1	1	0	1	
커즈드 햇(カーズドハット)	2	1	0	2	
코튼 햇(コットンハット)	0	0	0	1	
실크 햇(シルクハット)	1	0	0	2	
자코비니 햇(ジャコビニハット)	1	0	1	0	불속성Lv4
핼리 햇(ハレーハット)	1	0	1	0	불속성Lv4
앵크 햇(アンクハット)	1	1	1	1	불속성Lv4
비넥 햇(ヴィネックハット)	1	1	1	1	불속성Lv4
타틀 햇(タトルハット)	2	1	2	1	불속성Lv4
코럴 햇(コーラルハット)	1	1	0	1	
에메랄드 햇(エメラルドハット)	0	0	0	3	
펄 햇(パールハット)	0	0	0	3	
라피스 햇(ラピスハット)	0	0	0	3	

갑옷

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 아머(メノスアーマー)	1	2	2	0	
포르세나 아머(フォルセナアーマー)	2	3	3	0	
그랜스 아머(グランスアーマー)	3	5	5	0	
미스릴 아머(ミスリルアーマー)	4	6	6	0	
아스토리아 아머(アストリアアーマー)	5	7	7	0	
바이젤 아머(バイゼルアーマー)	7	10	10	1	
이슈 아머(イシュアーマー)	9	12	12	1	
로리마 아머(ロリマーアーマー)	11	15	15	1	
할콘 아머(ハルコンアーマー)	5	7	7	1	
오크 아머(オークアーマー)	0	1	2	0	
하리 아머(ハリィアーマー)	1	3	4	0	
에보니 아머(エボニーアーマー)	3	7	9	1	
애쉬 아머(アシュアーマー)	4	8	11	1	
디올 아머(ディオールアーマー)	6	13	16	2	
포실 아머(フォシルアーマー)	6	12	15	2	
마블 아머(マーブルアーマー)	1	3	3	0	
옵시던 아머(オブシダンアーマー)	3	6	7	0	
페던 아머(ペダンアーマー)	6	12	15	0	
레더 아머(レザーアーマー)	1	3	2	0	
비늘 아머(クロコアーマー)	3	4	5	0	
아르마딜로 아머(アルマジロアーマー)	6	12	10	1	
스케일 아머(スケイルアーマー)	1	2	1	0	
리저드 아머(リザードアーマー)	3	4	2	1	
스네이크 아머(スネークアーマー)	5	4	3	1	
본 아머(ボーンアーマー)	2	4	1	0	
아이보리 아머(アイボリーアーマー)	4	9	3	0	
커즈드 아머(カーズドアーマー)	6	14	5	1	
코튼 아머(コットンアーマー)	1	2	2	0	
실크 아머(シルクアーマー)	3	4	4	1	
자코비니 아머(ジャコビニアーマー)	3	6	8	0	불속성Lv4
핼리 아머(ハレーアーマー)	7	1	0	0	불속성Lv4
앵크 아머(アンクアーマー)	5	9	12	0	불속성Lv4
비넥 아머(ヴィネックアーマー)	5	10	14	0	불속성Lv4
타틀 아머(タトルアーマー)	6	12	16	0	불속성Lv4
코럴 아머(コーラルアーマー)	3	14	4	0	
에메럴드 아머(エメラルドアーマー)	0	0	0	1	
펄 아머(パールアーマー)	0	0	0	1	
라피스 아머(ラピスアーマー)	0	0	0	1	

로브

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 로브(メノスローブ)	0	0	0	1	
포르세나 로브(フォルセナローブ)	1	1	1	1	
그랜스 로브(グランスローブ)	1	1	1	2	
미스릴 로브(ミスリルローブ)	2	2	2	3	
아스토리아 로브(アストリアローブ)	2	2	2	3	
바이젤 로브(バイゼルローブ)	3	3	3	5	
이슈 로브(イシュローブ)	4	4	4	6	
로리마 로브(ロリマーローブ)	5	5	5	7	
할콘 로브(ハルコンローブ)	2	2	2	5	
오크 로브(オークローブ)	0	0	0	1	
하리 로브(ハリィローブ)	0	1	1	3	
에보니 로브(エボニーローブ)	1	2	3	6	
애쉬 로브(アシュローブ)	2	3	4	7	
디올 로브(ディオールローブ)	3	4	6	11	
포실 로브(フォシルローブ)	3	4	5	10	
마블 로브(マーブルローブ)	0	1	1	0	
옵시딘 로브(オブシダンローブ)	1	2	2	1	
페던 로브(ペダンローブ)	3	4	5	3	
레더 로브(レザーローブ)	0	1	0	1	
비늘 로브(クロコローブ)	1	2	1	3	
아르마딜로 로브(アルマジロローブ)	3	4	3	7	
스케일 로브(スケイルローブ)	0	0	0	2	
리저드 로브(リザードローブ)	1	1	0	4	
스네이크 로브(スネークローブ)	2	2	1	6	
본 로브(ボーンローブ)	1	1	0	1	
아이보리 로브(アイボリーローブ)	2	3	1	2	
커즈드 로브(カーズドローブ)	3	5	2	4	
코튼 로브(コットンローブ)	0	0	0	2	
실크 로브(シルクローブ)	1	1	1	4	
자코비니 로브(ジャコビニローブ)	1	2	3	1	불속성Lv4
핼리 로브(ハレーローブ)	2	2	3	1	불속성Lv4
앵크 로브(アンクローブ)	2	3	4	2	불속성Lv4
비넥 로브(ヴィネックローブ)	2	3	5	2	불속성Lv4
타틀 로브(タトルローブ)	3	4	6	3	불속성Lv4
코럴 로브(コーラルローブ)	1	5	1	2	
에메랄드 로브(エメラルドローブ)	0	0	0	6	
펄 로브(パールローブ)	0	0	0	6	
라피스 로브(ラピスローブ)	0	0	0	6	

장갑

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 글러브(メノスグローブ)	1	0	1	0	
포르세나 글러브(フォルセナグローブ)	1	1	1	0	
그랜스 글러브(グランスグローブ)	2	1	2	0	
미스릴 글러브(ミスリルグローブ)	2	2	3	0	
아스토리아 글러브(アストリアグローブ)	3	2	3	0	
바이젤 글러브(バイゼルグローブ)	4	3	5	1	
이슈 글러브(イシュグローブ)	5	4	6	1	
로리마 글러브(ロリマーグローブ)	6	5	7	1	
할콘 글러브(ハルコングローブ)	3	2	3	1	
오크 글러브(オークグローブ)	0	0	1	0	
하리 글러브(ハリィグローブ)	1	1	2	0	
에보니 글러브(エボニーグローブ)	2	2	4	1	
애쉬 글러브(アシュグローブ)	2	3	5	1	
디올 글러브(ディオールグローブ)	4	4	8	2	
포실 글러브(フォシルグローブ)	3	4	7	2	
마블 글러브(マーブルグローブ)	0	1	1	0	
옵시던 글러브(オブシダングローブ)	1	2	3	0	
페던 글러브(ペダングローブ)	3	4	7	0	
레더 글러브(レザーグローブ)	0	1	1	0	
비늘 글러브(クロコグローブ)	1	2	2	0	
아르마딜로 글러브(アルマジログローブ)	3	4	5	1	
스케일 글러브(スケイルグローブ)	0	0	0	0	
리저드 글러브(リザードグローブ)	2	1	1	1	
스네이크 글러브(スネークグローブ)	3	2	1	1	
본 글러브(ボーングローブ)	1	1	0	0	
아이보리 글러브(アイボリーグローブ)	2	3	1	0	
커즈드 글러브(カーズドグローブ)	3	5	2	1	
코튼 글러브(コットングローブ)	0	0	1	0	
실크 글러브(シルクグローブ)	2	1	2	1	
자코비니 글러브(ジャコビニグローブ)	1	2	4	0	불속성Lv4
헬리 글러브(ハレーグローブ)	2	2	5	0	불속성Lv4
앵크 글러브(アンクグローブ)	2	3	6	0	불속성Lv4
비넥 글러브(ヴィネックグローブ)	3	3	7	0	불속성Lv4
타틀 글러브(タトルグローブ)	3	4	8	0	불속성Lv4
코럴 글러브(コーラルグローブ)	1	5	2	0	
에메럴드 글러브(エメラルドグローブ)	0	0	0	1	
펄 글러브(パールグローブ)	0	0	0	1	
라피스 글러브(ラピスグローブ)	0	0	0	1	

반 지

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 링(メノスリング)	0	0	0	2	
포르세나 링(フォルセナリング)	0	0	0	3	
그랜스 링(グランスリング)	0	0	0	5	
미스릴 링(ミスリルリング)	0	0	0	6	
아스토리아 링(アストリアリング)	0	0	0	7	
바이젤 링(バイゼルリング)	0	0	0	10	
이슈 링(イシュリング)	0	0	0	12	
로리마 링(ロリマーリング)	0	0	0	15	
할콘 링(ハルコンリング)	0	0	0	10	
오크 링(オークリング)	0	0	0	3	
하리 링(ハリィリング)	0	0	0	6	
에보니 링(エボニーリング)	0	0	0	12	
애쉬 링(アシュリング)	0	0	0	15	
디올 링(ディオールリング)	0	0	1	22	
포실 링(フォシルリング)	0	0	0	21	
마블 링(マーブルリング)	0	0	0	1	
옵시던 링(オブシダンリング)	0	0	0	3	
페던 링(ペダンリング)	0	0	0	6	
레더 링(レザーリング)	0	0	0	3	
비늘 링(クロコリング)	0	0	0	7	
아르마딜로 링(アルマジロリング)	0	0	0	15	
스케일 링(スケイルリング)	0	0	0	4	
리저드 링(リザードリング)	0	0	0	8	
스네이크 링(スネークリング)	0	0	0	12	
본 링(ボーンリング)	0	0	0	2	
아이보리 링(アイボリーリング)	0	0	0	5	
커즈드 링(カーズドリング)	0	0	0	8	
코튼 링(コットンリング)	0	0	0	4	
실크 링(シルクリング)	0	0	0	9	
쟈코비니 링(ジャコビニリング)	0	0	0	3	불속성Lv4
핼리 링(ハレーリング)	0	0	0	3	불속성Lv4
앵크 링(アンクリング)	0	0	0	4	불속성Lv4
비넥 링(ヴィネックリング)	0	0	0	5	불속성Lv4
타틀 링(タトルリング)	0	0	1	6	불속성Lv4
코럴 링(コーラルリング)	0	0	0	4	
에메럴드 링(エメラルドリング)	0	0	0	12	
펄 링(パールリング)	0	0	0	12	
라피스 링(ラピスリング)	0	0	0	12	

신발

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 부츠(メノスブーツ)	0	1	1	0	
포르세나 부츠(フォルセナブーツ)	1	1	1	0	
그랜스 부츠(グランスブーツ)	1	2	2	0	
미스릴 부츠(ミスリルブーツ)	2	3	2	0	
아스토리아 부츠(アストリアブーツ)	2	3	3	0	
바이젤 부츠(バイゼルブーツ)	3	5	4	1	
이슈 부츠(イシュブーツ)	4	6	5	1	
로리마 부츠(ロリマーブーツ)	5	7	6	1	
할콘 부츠(ハルコンブーツ)	2	3	3	1	
오크 부츠(オークブーツ)	0	0	0	0	
하리 부츠(ハリィブーツ)	0	1	1	0	
에보니 부츠(エボニーブーツ)	1	3	3	1	
애쉬 부츠(アシュブーツ)	2	4	4	1	
디올 부츠(ディオールブーツ)	3	6	7	2	
포실 부츠(フォシルブーツ)	3	6	6	2	
마블 부츠(マーブルブーツ)	0	1	1	0	
옵시던 부츠(オブシダンブーツ)	1	3	3	0	
페던 부츠(ペダンブーツ)	3	6	6	0	
레더 부츠(レザーブーツ)	0	1	1	0	
비늘 부츠(クロコブーツ)	1	3	2	0	
아르마딜로 부츠(アルマジロブーツ)	3	6	4	1	
스케일 부츠(スケイルブーツ)	0	1	0	0	
리저드 부츠(リザードブーツ)	1	2	0	1	
스네이크 부츠(スネークブーツ)	2	3	1	1	
본 부츠(ボーンブーツ)	1	2	0	0	
아이보리 부츠(アイボリーブーツ)	2	4	1	0	
커즈드 부츠(カーズドブーツ)	3	7	2	1	
코튼 부츠(コットンブーツ)	0	1	0	0	
실크 부츠(シルクブーツ)	1	2	2	1	
자코비니 부츠(ジャコビニブーツ)	1	3	3	0	불속성Lv4
핼리 부츠(ハレーブーツ)	2	3	4	0	불속성Lv4
앵크 부츠(アンクブーツ)	2	4	5	0	불속성Lv4
비넥 부츠(ヴィネックブーツ)	2	5	6	0	불속성Lv4
타틀 부츠(タトルブーツ)	3	6	7	0	불속성Lv4
코럴 부츠(コーラルブーツ)	1	7	1	0	
에메럴드 부츠(エメラルドブーツ)	0	0	0	1	
펄 부츠(パールブーツ)	0	0	0	1	
라피스 부츠(ラピスブーツ)	0	0	0	1	

샌들

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 샌들(メノスサンダル)	0	0	0	0	
포르세나 샌들(フォルセナサンダル)	0	0	0	0	
그랜스 샌들(グランスサンダル)	0	1	0	1	
미스릴 샌들(ミスリルサンダル)	0	1	0	1	
아스토리아 샌들(アストリアサンダル)	0	1	0	1	
바이젤 샌들(バイゼルサンダル)	1	2	1	2	
이슈 샌들(イシュサンダル)	1	3	1	3	
로리마 샌들(ロリマーサンダル)	1	3	1	3	
할콘 샌들(ハルコンサンダル)	0	1	0	2	
오크 샌들(オークサンダル)	0	0	0	0	
하리 샌들(ハリィサンダル)	0	0	0	1	
에보니 샌들(エボニーサンダル)	0	1	1	3	
애쉬 샌들(アシュサンダル)	0	2	1	3	
디올 샌들(ディオールサンダル)	1	3	2	5	
포실 샌들(フォシルサンダル)	1	3	1	5	
마블 샌들(マーブルサンダル)	0	0	0	0	
옵시던 샌들(オブシダンサンダル)	0	1	0	0	
페던 샌들(ペダンサンダル)	1	3	1	1	
레더 샌들(レザーサンダル)	0	0	0	0	
비늘 샌들(クロコサンダル)	0	1	0	1	
아르마딜로 샌들(アルマジロサンダル)	1	3	1	3	
스케일 샌들(スケイルサンダル)	0	0	0	1	
리저드 샌들(リザードサンダル)	0	1	0	2	
스네이크 샌들(スネークサンダル)	0	1	0	3	
본 샌들(ボーンサンダル)	0	1	0	0	
아이보리 샌들(アイボリーサンダル)	0	2	0	1	
커즈드 샌들(カーズドサンダル)	1	3	0	2	
코튼 샌들(コットンサンダル)	0	0	0	1	
실크 샌들(シルクサンダル)	0	1	0	2	
자코비니 샌들(ジャコビニサンダル)	0	1	1	0	불속성Lv4
핼리 샌들(ハレーサンダル)	0	1	1	0	불속성Lv4
앵크 샌들(アンクサンダル)	0	2	1	1	불속성Lv4
비넥 샌들(ヴィネックサンダル)	0	2	1	1	불속성Lv4
타틀 샌들(タトルサンダル)	1	3	2	1	불속성Lv4
코럴 샌들(コーラルサンダル)	0	3	0	1	
에메럴드 샌들(エメラルドサンダル)	0	0	0	3	
펄 샌들(パールサンダル)	0	0	0	3	
라피스 샌들(ラピスサンダル)	0	0	0	3	

전신갑옷

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 풀메일(メノスフルメイル)	4	4	4	0	
포르세나 풀메일(フォルセナフルメイル)	6	6	6	0	
그랜스 풀메일(グランスフルメイル)	8	8	8	1	
미스릴 풀메일(ミスリルフルメイル)	10	10	10	1	
아스토리아 풀메일(アストリアフルメイル)	12	12	12	1	
바이젤 풀메일(バイゼルフルメイル)	16	16	16	2	
이슈 풀메일(イシュフルメイル)	20	20	20	3	
로리마 풀메일(ロリマーフルメイル)	24	24	24	3	
할콘 풀메일(ハルコンフルメイル)	12	12	12	2	
오크 풀메일(オークフルメイル)	2	2	3	0	
하리 풀메일(ハリィフルメイル)	4	5	7	1	
에보니 풀메일(エボニーフルメイル)	8	11	14	3	
애쉬 풀메일(アシュフルメイル)	10	14	18	3	
디올 풀메일(ディオールフルメイル)	15	21	27	5	
포실 풀메일(フォシルフルメイル)	14	19	25	5	
마블 풀메일(マーブルフルメイル)	3	4	6	0	
옵시던 풀메일(オブシダンフルメイル)	7	9	12	0	
페던 풀메일(ペダンフルメイル)	14	19	24	1	
레더 풀메일(レザーフルメイル)	3	4	4	0	
비늘 풀메일(クロコフルメイル)	6	9	8	1	
아르마딜로 풀메일(アルマジロフルメイル)	13	19	16	3	
스케일 풀메일(スケイルフルメイル)	3	3	1	1	
리저드 풀메일(リザードフルメイル)	7	6	3	2	
스네이크 풀메일(スネークフルメイル)	11	9	4	3	
본 풀메일(ボーンフルメイル)	4	7	2	0	
아이보리 풀메일(アイボリーフルメイル)	8	15	6	1	
커즈드 풀메일(カーズドフルメイル)	13	22	8	2	
코튼 풀메일(コットンフルメイル)	3	3	3	1	
실크 풀메일(シルクフルメイル)	7	7	7	2	
자코비니 풀메일(ジャコビニフルメイル)	7	9	13	0	불속성Lv4
핼리 풀메일(ハレーフルメイル)	8	12	16	0	불속성Lv4
앵크 풀메일(アンクフルメイル)	10	14	19	1	불속성Lv4
비넥 풀메일(ヴィネックフルメイル)	12	17	22	1	불속성Lv4
타틀 풀메일(タトルフルメイル)	14	19	26	1	불속성Lv4
코럴 풀메일(コーラルフルメイル)	6	23	6	1	
에메럴드 풀메일(エメラルドフルメイル)	0	0	0	1	
펄 풀메일(パールフルメイル)	0	0	0	1	
라피스 풀메일(ラピスフルメイル)	0	0	0	1	

망 토

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 망토(メノスマント)	0	0	0	1	
포르세나 망토(フォルセナマント)	0	0	0	2	
그랜스 망토(グランスマント)	1	1	1	3	
미스릴 망토(ミスリルマント)	1	1	1	3	
아스토리아 망토(アストリアマント)	1	1	1	5	
바이젤 망토(バイゼルマント)	2	2	2	7	
이슈 망토(イシュマント)	3	3	3	9	
로리마 망토(ロリマーマント)	3	3	3	1	
할콘 망토(ハルコンマント)	1	1	1	7	
오크 망토(オークマント)	0	0	0	2	
하리 망토(ハリィマント)	0	0	1	4	
에보니 망토(エボニーマント)	1	1	2	9	
애쉬 망토(アシュマント)	1	2	2	11	
디올 망토(ディオールマント)	2	3	4	16	
포실 망토(フォシルマント)	2	3	3	15	
마블 망토(マーブルマント)	0	0	0	1	
옵시던 망토(オブシダンマント)	1	1	1	2	
페던 망토(ペタンマント)	2	3	3	4	
레더 망토(レザーマント)	0	0	0	2	
비늘 망토(クロコマント)	1	1	1	5	
아르마딜로 망토(アルマジロマント)	2	3	2	11	
스케일 망토(スケイルマント)	0	0	0	3	
리저드 망토(リザードマント)	1	1	0	6	
스네이크 망토(スネークマント)	1	1	0	9	
본 망토(ボーンマント)	0	1	0	2	
아이보리 망토(アイボリーマント)	1	2	0	4	
커즈드 망토(カーズドマント)	2	3	1	6	
코튼 망토(コットンマント)	0	0	0	3	
실크 망토(シルクマント)	1	1	1	7	
쟈코비니 망토(ジャコビニマント)	1	1	2	2	불속성Lv4
핼리 망토(ハレーマント)	1	1	2	2	불속성Lv4
앵크 망토(アンクマント)	1	2	3	3	불속성Lv4
비넥 망토(ヴィネックマント)	1	2	3	3	불속성Lv4
타틀 망토(タトルマント)	2	3	4	4	불속성Lv4
코럴 망토(コーラルマント)	1	3	1	3	
에메럴드 망토(エメラルドマント)	0	0	0	9	
펄 망토(パールマント)	0	0	0	9	
라피스 망토(ラピスマント)	0	0	0	9	

펜던트

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 펜던트(メノスペンダント)	0	0	0	3	
포르세나 펜던트(フォルセナペンダント)	0	0	0	5	
그랜스 펜던트(グランスペンダント)	0	0	0	7	
미스릴 펜던트(ミスリルペンダント)	0	0	0	9	
아스토리아 펜던트(アストリアペンダント)	0	0	0	11	
바이젤 펜던트(バイゼルペンダント)	0	0	0	15	
이슈 펜던트(イシュペンダント)	0	0	0	18	
로리마 펜던트(ロリマーペンダント)	0	0	0	22	
할콘 펜던트(ハルコンペンダント)	0	0	0	15	
오크 펜던트(オークペンダント)	0	0	0	4	
하리 펜던트(ハリィペンダント)	0	0	0	9	
에보니 펜던트(エボニーペンダント)	0	0	0	18	
애쉬 펜던트(アシュペンダント)	0	0	0	22	
디올 펜던트(ディオールペンダント)	0	0	0	33	
포실 펜던트(フォシルペンダント)	0	0	0	31	
마블 펜던트(マーブルペンダント)	0	0	0	2	
옵시먼 펜던트(オブシダンペンダント)	0	0	0	4	
페던 펜던트(ペダンペンダント)	0	0	0	9	
레더 펜던트(レザーペンダント)	0	0	0	5	
비늘 펜던트(クロコペンダント)	0	0	0	11	
아르마딜로 펜던트(アルマジロペンダント)	0	0	0	22	
스케일 펜던트(スケイルペンダント)	0	0	0	6	
리저드 펜던트(リザードペンダント)	0	0	0	12	
스네이크 펜던트(スネークペンダント)	0	0	0	18	
본 펜던트(ボーンペンダント)	0	0	0	4	
아이보리 펜던트(アイボリーペンダント)	0	0	0	8	
커즈드 펜던트(カーズドペンダント)	0	0	0	12	
코튼 펜던트(コットンペンダント)	0	0	0	6	
실크 펜던트(シルクペンダント)	0	0	0	14	
자코비니 펜던트(ジャコビニペンダント)	0	0	0	4	불속성Lv4
핼리 펜던트(ハレーペンダント)	0	0	0	5	불속성Lv4
앵크 펜던트(アンクペンダント)	0	0	0	6	불속성Lv4
비넥 펜던트(ヴィネックペンダント)	0	0	0	7	불속성Lv4
타틀 펜던트(タトルペンダント)	0	0	0	9	불속성Lv4
코럴 펜던트(コーラルペンダント)	0	0	0	6	
에메럴드 펜던트(エメラルドペンダント)	0	0	0	18	
펄 펜던트(パールペンダント)	0	0	0	18	
라피스 펜던트(ラピスペンダント)	0	0	0	18	

PS의 여름을 여는 화려한 신호

디노 크라이시스

DINO CRISIS

PlayStation

장르: 패닉 호러

제작사: 캡콤

발매일: 7월 1일

발매가: 5,800엔

「메탈기어 솔리드」, 「사이폰 필터」, 「사일런트 힐」…. 이들이 세간의 주목을 받고 있을 때 「바이오 하자드」의 캡콤은 무엇을 하고 있었나? 라는 질문에 충분한 대답을 던진 「디노 크라이시스」의 재미는 실로 대단한다. 대작도 많고 따라서 즐길 것도 많은 방학기간! 「디노 크라이시스」로 그 포문을 여는 것은 어떨지?

프롤로그

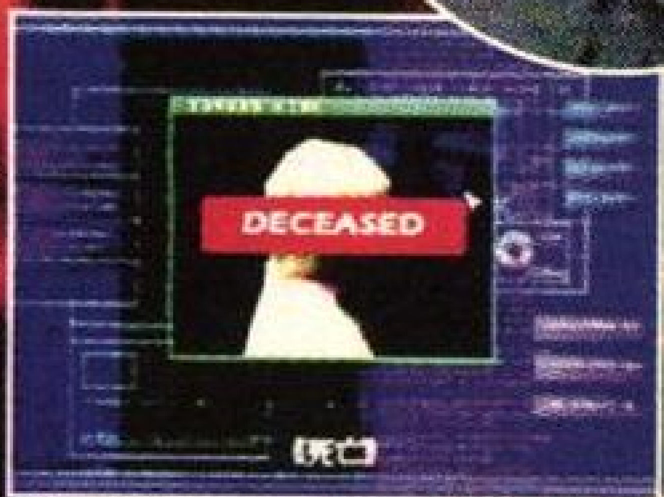
컴퓨터에 새로운 메일이 도착했다. 발신자는 톰이라는 젊은이. 그는 어떤 연구시설에 스파이로 잠입해 있었는데 그곳에서 의외의 인물을 발견했다는 것. 그 의외의 인물은 바로 커크 박사. 그는 에너지학계에서는 알아주는 인물로 3년전에 사고로 사망한 것으로 되어 있었으나 어찌된 영문인지 이 연구시설에서 중요한 자리를 차지하고 있었다. 톰은 지원대를 보내 줄 것을 의뢰하고 곧 헬기로 4인의 구조대가 투입된다. 멤버는 게일, 릭, 쿠퍼, 그리고 유일한 여성 대원인 레지너. 대기 상태는 상당히 좋지 않았고 거기다 밤의 어둠이 깔려 있었지만 극비임무에는 오히려 적합한 조건. 4인은 낙하산을 타고 섬으로 내려간다.

얼마 후, 집합시간이 되고 게일은 전진을 명하지만 쿠퍼가 아직 도착하지 않았다. 그러나 이런 경우, 임무 시간을 어긴 쿠퍼를 기다려 줄 수는 없는 일. 남은 3인은 그대로 전진하고…. 한편 쿠퍼는 낙하 지점이 상당히 빗나간 섬의 밀림 속에 떨어졌다. 그러다가 어떤 것을 보고 공포에 질려 뒤를 돌아 전력으로 뛰기 시작하는데…. 하지만 쿠퍼는….


▲임무 내용: 커크 박사의 구조 및…


◀ 낙하산을 타고 잠입하는 4인


▲톰의 보고



▲사망처리되어 있는 커크 박사


▲쿠퍼는 어떻게 하고?


▲게일은 쿠퍼를 기다려 주지 않는다


▲쿠퍼는 필사적으로 도망치지만…


▲이것은 대체?

▶조작방법

조작방법은 새롭게 추가된 움직임을 제외하면 기본적으로 바이오 하자드 시리즈와 동일하다. 단, 여기서 설명하는 조작방법은 A타입을 기본으로 하였다.

아날로그 패드



십자키: 캐릭터, 커서 이동
기본적으로 상하로 캐릭터의 전후이동, 좌우로 캐릭터의 선회조작이 가능하다. 메뉴화면이나 번호판 입력 등의 화면에서는 커서의 상하좌우 이동에 사용된다.

×버튼: 취소, 대시 버튼
메뉴화면이나 선택지에서는 취소에 사용하며 이동할 때에 누르고 있으면 대시 이동이 가능하다.

셀렉트 버튼: 옵션화면 부르기
타이틀 화면에도 있는 옵션화면을 불러낸다.

R2버튼: 180° 회전 버튼
현재 보고 있는 방향에서 정반대로 한번에 회전한다. 의외로 사용빈도가 높으므로 잘 기억해두자.

△버튼: 메뉴화면 부르기
메뉴화면으로 화면을 전환한다.

스타트 버튼: 정지 버튼
게임의 일시 정지에 사용한다. 화면이 뿌옇게 되는 연출이 있다.

□버튼/○버튼: 액션, 결정 버튼
문을 열고 계단을 오르며 아이템이나 주변을 조사하고 결정하는데 쓰이는 버튼이다. 또한 무기 조준 상태에서는 무기를 발사하는 데에도 쓰인다.

R1버튼: 무기 조준 버튼
누르고 있으면 무기를 겨눠 발사하며 적을 향해 자동 조준한다. 적이 다수일 경우에는 뗐다가 한번 더 누르면 다른 적으로 조준을 바꾼다.

▶타이틀 화면의 메뉴들

NEW GAME
말 그대로 새로 게임을 시작한다. 난이도는 EASY와 NORMAL 두 가지가 준비되어 있으며 EASY쪽은 적들의 체력이 낮고 플레이어의 회복제나 탄알이 많이 나오므로 난이도가 훨씬 쉽다. 이 두 점을 제외하고는 NORMAL과 큰 차이는 없다.

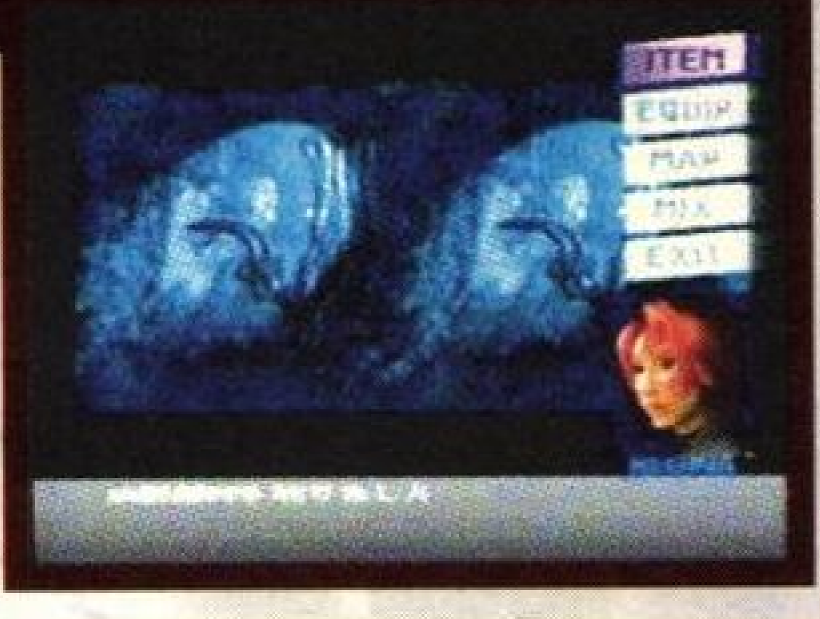
LOAD GAME
전에 세이브 해 두었던 시점에서 재시작을 하거나 한 번 클리어 한 데이터를 사용하여 재시작할 때에 사용한다. 이 게임은 클리어하고 다시 시작할 때마다 특전이 있으므로 다시 플레이할 때는 꼭 이전의 클리어 데이터를 이용하자.

OPTION
게임의 기타 사항 설정을 하는 옵션 화면을 불러낸다.

■키 컨피그: 세 가지 타입이 존재하며 처음에는 A타입으로 설정되어 있다.
■모니터 튜닝: 튜닝화면에서 아래쪽 표시선이 보이지 않을 정도로 조도를 맞추어 놓고 플레이하는 것이 좋다는 권장화면. 조도는 물론 TV에서 맞추어야 한다.
■진동: 게임 중에 듀얼 쇼크를 이용한 진동효과를 사용할 것인지를 결정한다
■리셋: 옵션에서는 설정을 초기형태로 전환하며 게임에서는 타이틀화면으로 돌아간다.

▶메뉴 화면 설명





· ITEM
아이템의 사용과 조사를 하는 메뉴로, '使う'로 아이템을 사용하며 '調べる'로 아이템을 조사한다. 'まとめる'는 흩어진 같은 종류의 아이템을 모은다. 웬만하면 알아서 모이므로 거의 사용할 필요가 없다. 또한 'ITEM'은 플러그와 게임을 진행하는 데에 필요한 아이템을 나타내며 'SUPPLIES'는 회복제나 탄알 등의 소모품을 나타낸다.



· EQUIP
무기(총)와 탄알의 장비에 쓰인다. 무기에 따라 쓰이는 탄알의 종류가 2~3개정도 되므로 탄알의 장비도 확실히 해 주어야 한다.

· MAP
현재 자신이 있는 지역의 지도를 볼 수 있다. 물론 그 전에 갔던 장소는 방향키의 위, 아래로 다른 지역의 지도도 볼 수 있다. 지도에서 파란색으로 표시되는 부분은 자신이 현재 있는 장소를 의미하며 때때로 표시되는 붉은색은 자신이 가야되는 목표지점을 의미한다. 또한 회색 부분은 아직 자신이 가보지 못한 곳을 나타낸다.





· MIX
아이템을 조합한다. 조합이 가능한 아이템은 ××소재(××素材)라고 표시되어 있는 아이템과 회복 아이템, 그리고 마취탄계열의 아이템이다. 조합으로 효과가 감소되는 일은 없으며 조합에 따라서 아이템의 수가 변하기도 한다.

· EXIT
메뉴화면에서 나간다. 사실상 ×버튼 한번 누르는 것이 더 빠르기 때문에 쓸 일은 전혀 없다.

캐릭터 소개



레지너

이 게임의 주인공으로 커크 박사 구출 임무에 파견된 젊은 여성 전투 요원. 비록 특별한 전문지식은 없지만 상황에 대한 날카로운 통찰력으로 생존의 길을 열어 나가는 강한 모습을 보여준다.



게일

역시 같은 주인공 팀으로 임무에 대한 충실도가 지나치리 만치 높은 프로근성을 보여준다. 릭과는 달리 전투 요원으로서 공룡에도 아랑곳하지 않고 행동하는 저돌적인 모습을 보인다. 릭과는 많은 트러블을 겪게 되지만 근성이 나쁜 사람은 아니다.



릭

레지너와 같은 팀으로 컴퓨터 계통에 전문적인 지식을 지니고 있다. 게임 내에서도 그 특기를 살려 록 해제와 자료 분석 등으로 레지너를 돕는다. 그밖에도 배와 헬리콥터도 조정할 수 있는 다방면에 특기를 가진 남성이다.



커크 박사

임무의 목적이기도 한 에너지 학계의 권위자. 3년전에 죽은 것으로 되어있었지만 사실은 살아서 서드에너지에 관한 연구를 진행한다. 그러나 그 연구 결과는 실로 무서운 것이었으니…. 연구를 위해서라면 누가 희생되어도 좋다는 위험한 사상을 지니고 있다.



톰

주인공들보다 먼저 기관에 스파이로 잠입, 커크 박사의 존재를 알려온 인물. 주인공들과는 동료로 일행의 구조를 받게 되지만 결국 비참한 죽음을 맞이한다.



쿠퍼

끝까지 행방불명으로 남는 주인공 팀의 마지막 인물. 오프닝에서 티라노사우루스에게 잡아먹히는 녀석이 이놈이다. 존재가치가 없는 캐릭터.

▶ 아이템

■핸드건
기본적으로 가지고 있는 무기.

■샷건

사정거리는 짧지만 파괴력은 핸드건에 비할 바가 아니다. 가급적 적을 끌어 당겨서 쏘는 것이 효율적이며 근거리라면 복수의 적에게도 맞는다.

■그레네이드건

소형의 그레네이드건으로 이 게임의 최강무기. 당연히 파괴력은 발군이며 장거리 발사가 가능하다는 점이 특색.

■핸드건 슬라이드

핸드건을 장비하고 다시 이것을 장비하면 핸드건·개(改)가 된다. 핸드건의 공격력을 늘려주는 아이템.

■핸드건 사이트

핸드건·개를 장비하고 이것을 장비하면 핸드건·개 사이트가 된다. 공격력도 늘어나고 크리티컬 발생률이 높아진다.

■샷건 스톡

샷건을 장비하고 이것을 장비하면 스톡붙은 샷건이 된다. 샷건의 공격력이 상승한다.

■샷건 파츠

역시 장비법은 여타 파츠와 동일하다. 샷건의 발사 속도는 느려지지만 연사가 가능하게 된다.

■9㎜파라블럼탄

핸드건의 기본 탄알. 공격력은 가장 떨어지지만 한번에 나오는 탄알 수는 많다.

■40S&W탄
핸드건·개에서부터 사용 가능한 핸드건용 탄알. 공격력과 크리티컬율에 있어서 파라블럼탄보다 우수하지만 등장빈도가 낮다.

■SG탄

샷건 탄알. 한번에 가지고 다니는 휴대수가 적은 것이 흠.

■슬러그탄

SG탄보다 모든 면에서 우수하고 오히려 SG탄보다 많이 등장한다.

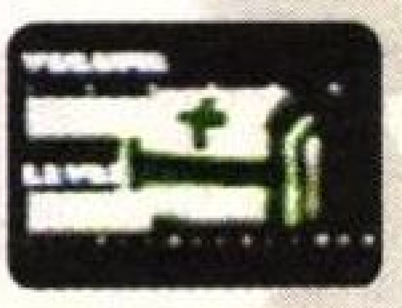
■그레네이드탄

탄알은 적지만 그 만큼의 값어치를 하는 탄알. 강력하면서도 비상거리가 먼 것이 매력적이다.

■히트탄
세방향으로 갈라져 발사되는 탄알로 맞은 상대는 잠시 불이 붙는다. 최강의 위력을 지니고 있지만 비상거리가 짧아 실전에서는 강화된 샷건을 쓰는 쪽이 더 나을지도….

■지혈제

상처에서 출혈을 막아 체력 소모를 막는데에 사용한다. 체력은 회복되지 않지만 의외로 이것이 없으면 곤란한 경우가 상당히 많다.

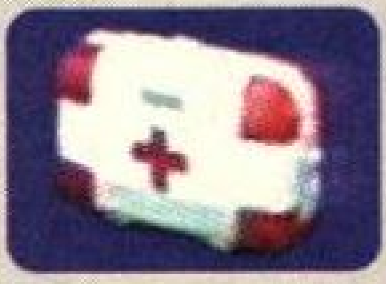
■회복제·소

체력을 약간 회복시킨다. 다른 약과 조합해서 다른 약으로 바꾸는 것이 낫다.

■회복제·대

체력은 완전 회복시킨다. 하지만 출혈은 멈출 수 없다.

■완전회복제

체력의 완전회복과 동시에 출혈도 멈추는 회복제. 조합으로 많이 만들어 두자.

■소생약

죽기 직전부터 다시 시작하게 해준다. 게임상 1개밖에 등장하지 않는다.

■마취탄

약·중·강의 3가지가 있으며 강할수록 적의 마취시간이 길어진다.
마취된 적은 공격을 가하면 바로 깨어난다. 샷건으로 발사가 가능하다.

■맹독탄

T-REX를 제외한 모든 적을 일격으로 해치우는 강력한 무기. 역시 샷건으로 발사가 가능하다.

■회복소재

회복계열의 아이템과 조합하여 능력을 높이는 데에 사용된다. 조합전용으로 단독으로 사용할 수 없다.

■마취소재

마취탄과 조합하여 능력을 높이는 데에 쓰인다. 역시 단독으로 쓸 수 없다.

■증식소재

조합이 가능한 아이템의 수를 늘린다. 조합에 따라 아이템이 좋아지기도 한다.

■강화소재

조합이 가능한 아이템의 능력을 높인다. 강화효과가 상당히 좋다.

■플러그

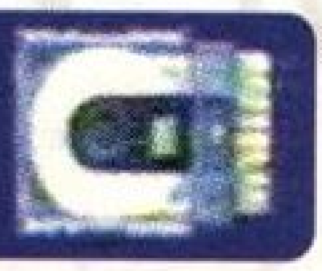
게임 곳곳에 등장하는 긴급 박스를 열기 위한 아이템이다. 게임 중에 상당히 많이 숨겨져 있다.

■예비전원 에리어의 열쇠



리의 부탁으로 시설 내의 동력을 회복시키기 위한 예비전원이 있는 곳으로 가는 열쇠이다.

■DDK디스크



입력디스크와 암호디스크 두 종류가 있으며 일종의 록을 해제하기 위한 도구라고 보면 된다. 뒤의 알파벳이 같은 한 쌍이 록 1개를 해제하는 데에 필요하다. 게임 전반에 걸쳐 뒤에 붙는 알파벳이 틀려지면서 많은 수가 등장한다.

■패널키 Ⅰ·Ⅱ



소장실에 있는 키카드를 얻기 위해 필요한 아이템으로 알파벳으로 보이는 것을 뒤집으면 숫자가 된다.

■엔트런스의 열쇠



메인 엔트런스의 외부 통로의 문을 여는 열쇠이다.

■B1 예비전원실의 열쇠



지하 에리어의 예비전원실로 가기 위한 열쇠이다.

■지문채취장치



시체로부터 지문을 채취하기 위한 장치로 ID카드 위조에 사용된다.

■키카드 L·R





커크 박사의 극비연구실로 가기 위한 카드 키이다.

■안테나 기동키



연구시설 2층에 있는 통신용 안테나를 운용하기 위한 아이템이다.

■B1 크레인카드



지하 1층에 있는 컨테이너 운반용 크레인을 조작하기 위한 카드이다.

■배터리·적색



B1 예비전원실에 있는 충전이 끝난 배터리이다.

■ID카드



의무실의 환자가 가지고 있던 카드로 컴퓨터를 이용한 각종 위조가 가능하다.

■드라이버



연구시설 B1의 컴퓨터실에 놓여있다.

■조그만 열쇠



의무실의 조그만 상자를 열기 위한 열쇠이다.

■B1 키칩



극비연구실로 가기 위한 도구 중의 하나로 자료실에서 데이터 교환이 가능하다.

■반출용 패스카드



대형 엘리베이터의 B3운용에 장애를 받지 않는다.

■기동용 배터리·백색



부서진 배터리 대신 사용할 수 있다.

■B3 크레인카드 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ







B3의 크레인을 조작하기 위한 도구들이다.

■반출 에리어의 열쇠



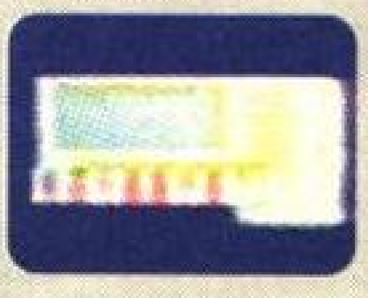
B3 반출 에리어로의 통행에 필요한 열쇠이다.

■입항용 카드키



항구 통행에 필요한 열쇠이다.

■B2 키칩 Ⅰ·Ⅱ



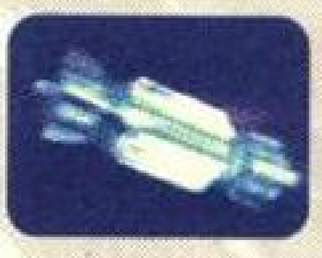
서드에너지 제네레이터로의 침입에 필요한 통로를 만드는 데에 필요하다.

■키카드 LV A·B·C



B3 에리어에 있는 록을 해제하는 카드로 A로 갈수록 레벨이 높다.

■이니셜라이저, 스태빌라이저





서드에너지 제네레이터를 기동시키는 도구.

■보호 파츠, 코어 파츠





2개 전부 합해 6개가 존재하며, 이니셜라이저와 스태빌라이저를 따로 조립할 수 있는 도구이다.



살아남기 위한 조건과 방법들

적은 공룡이다!

제목에서 알 수 있듯이 적들은 싸그리 공룡으로, 「바이오 하자드」의 다 썩어 가는 좀비와는 차원이 틀린 적들이다. 즉, 맷집도 좋고 파워도 센데다가 이동속도도 빠르다. 게다가 등장하는 탄알은 꽤나 빠듯하게 나와 일일이 공룡과 상대하다가는 금방 저 세상 가는 수가 있다. 따라서 일단 명심해야 할 것은 '도망'이다. 화려한 도망 테크닉을 구사하여 총알도 아끼고 적과도 싸우지 않는 효과를 거두어야 하는 것이다. 그 자세한 방법은 차차 설명해 나가도록 하겠다.



▲첫 전투를 마치고 남은 총알 수

사실 그렇게 쫄건 없지만…

이 게임에는 컨티뉴라는 시스템이 채택되어 있다. 이것은 레지너(즉, 플레이어)가 사망했을 시 죽기 전 그 상태 그 장소에서 다시 게임을 시작하게 된다. 물론 「디노 크라이시스」의 난이도가 있기 때문이라는 것을 이해하지만 30회라는 파격적인 수치의 컨티뉴는 거의 완벽에 가까운 디노의 긴장감에 찬물을 끼얹는 격이 되어 버렸다. 뭐 어쨌든 이 컨티뉴가 있어 그렇게 부담을 가지면서 플레이 할 것은 없다.



▲이 정도 숫자면 초보자라도 클리어가 가능하다

세이브 포인트는 체크를!

디노의 세이브 방식은 세이브 포인트에서 나갈 때 세이브를 하는 방식으로 되어 있다. 따라서 아무 데서나 마음에 내키는 대로 세이브를 할 수가 없으므로 세이브는 기회 닿을 때마다 해놓는 것이 좋다. 사실 이 게임은 바이오 하자드처럼 랭크라는 것이 없어서 (있을지도 모르지만 화면상으로는 표시되지 않는다) 세이브의 남발에 긴장할 것은 없다.



▲문 열 때 세이브. 이 게임의 세이브 포인트는 총 5군데

박스란?

바이오 하자드 시리즈의 아이템 박스와 비슷하면서도 약간 다른 개념으로 총 3종류의 박스가 등장한다. 붉은색, 녹색, 노란색의 3종류가 그것인데 주로 복도에 붙어 있다. 붉은색 박스에는 탄알이, 녹색 박스에는 회복제, 노란색 박스에는 탄알과 회복제, 두 아이템이 모두 들어있다. 박스내의 'SORT' 커맨드로 아이템 정리, 'ACCESS' 커맨드로 이미 액세스를 끝낸 다른 곳에 있는 같은 종류의 박스와 아이템 교환이 가능하다(따라서 박스를 열면 제일 먼저 액세스 하는 습관을 기르는 것이 좋다). 박스에는 아이템을 맡기는 것도 가능하다. 단, 이 박스들은 그냥 사용할 수 있는 것이 아니라 일정량의 플러그를 소비해야 한다. 이 플러그는 주로 연구원의 시체나 방안의 선반 등에 티가 안 나게 숨겨져 있는 경우가 많으므로 뭔가 방이 어지럽다 싶으면 이곳저곳 조사하는 것도 도움이 된다(뒤의 지도에 플러그 위치를 게재해 놓았다).



▲벽에서 녹색으로 빛나고 있는 것이 박스이다



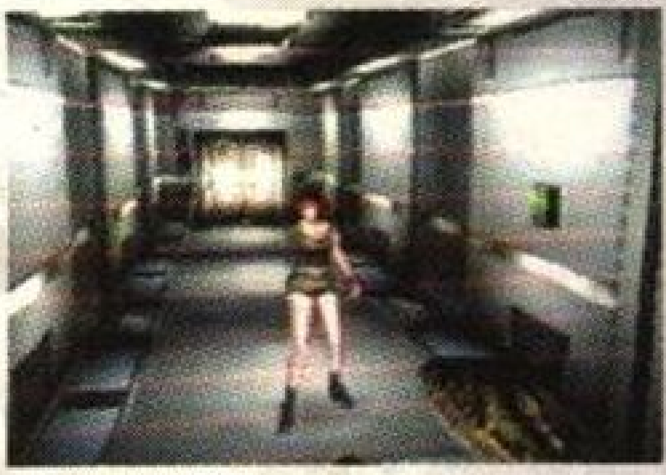
◀문제의 플러그. 전혀 표시가 안 나는 곳에 숨겨져 있는 경우가 허다하다

스위치가 이곳저곳…

종류는 보통 전자 셔터나 스프링쿨러의 스위치로, 녹색 불이 들어와 있으면 사용이 가능하며 붉은색일 경우에는 조작이 불가능하다. 하지만 이들 스위치를 잘 조작하면 공룡들로부터 쉽게 도망칠 수가 있다. 공룡의 습격을 피해 잽싸게 도망친 후에 뒤쫓아오는 공룡이 오는 통로에 셔터를 쳐두면 공룡들은 셔터를 넘어오지 못한다. 사실 이번 공룡들은 머리가 아주 좋아서 문을 닫고 도망쳐도 문을 열고 쫓아오기 때문에(쥬라기공원 영화를 본 사람이라면 이해할 것이다) 셔터 너머에 공룡을 가두는 것은 아주 중요한 테크닉이다. 또한 공룡들이 중요한 통로에 배치되어 있어서 어쩔 수 없이 제거해야 하는 경우에도 셔터 너머에서 총을 쏘면 반격을 받지 않고 공룡들을 물리칠 수가 있다. 모쪼록 능숙하게 사용할 수 있도록 건투를 빈다. 아! 스프링쿨러는 오피스앞 복도에만 설치되어 있는데 누르면 '치익' 하고 물이 나오면서 그 아래로 공룡이 지나갈 경우 시야를 가리는 역할을 한다. 셔터만큼은 아니지만 도망가는 데에는 한몫할 수 있다.



▲이렇게 해두면…



▲와봐! 와봐! 덤벼!



▲스프링쿨러는 여기에만 설치되어있다

상처의 치료

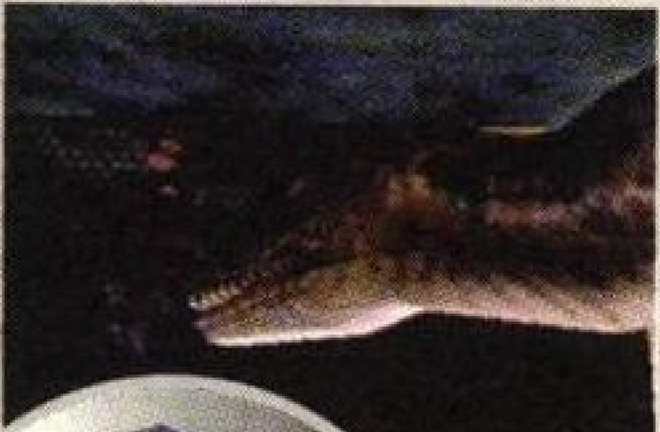
디노에서 상처를 입었을 때의 몸 상태는 도식화되어 나타나지 않고 오로지 레지너의 상태를 직접 보고 알아채야 한다. 한 손으로 몸을 가누고 있다면 상당히 데미지를 입은 상태이고 절뚝거리기까지 한다면 빈사상태이다. 공룡들의 공격력이 강하기 때문에 치료는 즉시 해야한다. 그렇다고 치료약을 써서 체력만 회복시켰다고 다는 아니다. 만일 커다란 상처로 출혈을 하고 있다면 피도 멈춰야 한다. 피를 계속 흘리면 체력이 점점 떨어져 급기야 사망에도 이를 수 있다. 이 게임에서는 완전회복제를 제외하고는 출혈과 체력을 동시에 회복하는 아이템이 없기 때문에 항상 지혈제를 가지고 다니거나 조합으로 완전회복제를 만들고 다녀야 한다.



▲피를 흘리고 있다. 회복보다도 지혈을 먼저하자

공룡별 대처법

각 공룡마다 대처법이 조금씩 틀리다. 지겹게 보게될 녀석들이니 미리 한 번 보아두고 실전에서 만나면 당황하지 말자.





영화 「쥬라기공원」을 통해 우리에게 친숙한 '벨로시 랩터'. 그건 좋은데…. 파란색은 대체 무엇? 아무리 보아도 랩터에게 칠한 것 정도로밖에 보이지 않는데…. 게임 중에 공룡을 데려왔다는 말은 있어도 공룡을 개조했다는 말은 못 들은 것 같다. 어쨌든 패턴은 비슷하다. 기본적으로 문을 열고 쫓아오는 추격기능을 가지고 있으며 박치기와 물기, 그리고 출혈을 일으키는 물고 흔들기 정도의 공격패턴을 지니고 있다. 푸른색 랩터의 경우에는 돌진을 걸어서 맞을 경우 벽까지 날아가 양쪽 다 쓰러지는 자태를 연출하기도 한다. 가장 많이 보게되는 공룡인 만큼 대처법은 확실히 알고 넘어가자. 일단 이 녀석은 선회하는 데에 속도가 오래 걸리므로 녀석이 정면으로 보이지 않는 길에서는 커브지점에서 기다리고 있다가 모습을 나타낸 순간 바로 뛰면 간발의 차이로 잡히지 않을 수 있다. 어쩔 수 없이 상대해야 할 경우에는 샷건이나 그레네이드건으로 쓰러뜨리고 핸드건으로 무기를 바꾸어서 쏘는 방법을 취하자. 이쪽이 더 효과적이고 탄알도 아낄 수가 있다. 내구력은 일반 랩터가 그레네이드 1~2발, SG탄 2~4발, 파라블럼탄 8~14발 정도이고, 푸른색의 경우도 비슷하지만 이 때에는 무기가 파워업 돼있다는 점을 생각하면 내구력은 더 좋은 편이다. 필자 개인적으로는 일반 랩터 정도는 도망만 다녀도 충분하다고 생각한다(분기에서 게일만 따라 다니는 사람에게는 예외이겠지만).



역시 영화로 잘 알려진 '콤프소나투스'. 간단하게 '콤피'로도 불린다. 크기가 작아서 상당히 성가실 것이 예상되었지만 의외로 공격은 거의 하지 않는다. 무시해도 무방하다. 정 상대하고 싶은 사람은 파라블럼탄으로 원거리에서 공격하자. 콤피의 내구력은 핸드건 1발이다.



너무너무 유명한 공룡 중에 하나인 '티라노사우루스'. 줄여서 'T-REX' 라고도 한다. 이 게임에서 유일하게 죽일 수 없는 공룡으로 맹독탄도 효과가 없다. 오로지 도망뿐. 실제로 게임에서 T-REX와 대면하는 경우는 총 4회이다. 이 녀석의 공략은 스토리 공략 중에 실려있으니 본문을 참고하기 바란다. 참고로 이 녀석의 공격인 물기에 당하면 즉·사.



익룡(翼龍) '프테라노돈'. 상당히 상대하기 까다로운 상대임과 동시에 무시도로는 콤피와 쌍벽을 이루는 녀석. 명중률이 꽤 떨어지므로 상대하기보다는 그냥 지나가는 편이 건강에 이롭다. 단 한가지 주의할 점은 이 녀석의 하강공격에 맞은 후 기상을 지체하면 곧바로 낚아채는 공격이 이어진다는 것. SG탄 이상의 공격력을 가진 탄알을 한 발 맞으면 도망간다.



이… 이건 뭐냐! 이 녀석의 학명을 찾기 위해 무려 6개의 공룡도감을 뒤졌지만 결국 "그만 거 없스"라는 결과만을 얻었다. 뭐, 게임성을 중시하는 사람에게는 그다지 관계없는 일일지도…. 상당한 강적으로 마취탄 이외의 무기로는 다운시킬 수 없다. 그레네이드탄을 맞아도 잠시 움찔하고 계속 다가오는 뚝심을 보여준다. 랩터와 마찬가지로 추적기능도 가지고 있으며 거의 2마리 1조로 덤벼오는 점이 더욱 짜증난다. 또 하나 화나는 점은 자주 다녀야 하는 복도에 배치되어 있다는 점. 원거리에서 그레네이드로 처리하는 법 이외에는 거의 방법이 없다. 아! 맹독탄이 좀 남는다면 이 녀석에게 쓰기를 권한다. 내구력은 그레네이드 2~3발정도. 앞발을 높이 들어 할퀴는 공격과 물기 공격이 주된 공격 패턴이다. 할퀴는 속도는 의외로 느리므로 대시를 능숙하게 구사하면 생각보다 쉽게 도망칠 수 있다. 그레네이드 이외에 굳이 다른 무기로 상대해 보겠다면 말리지는 않겠지만 상당한 회복제를 동반할 것이 예상된다.

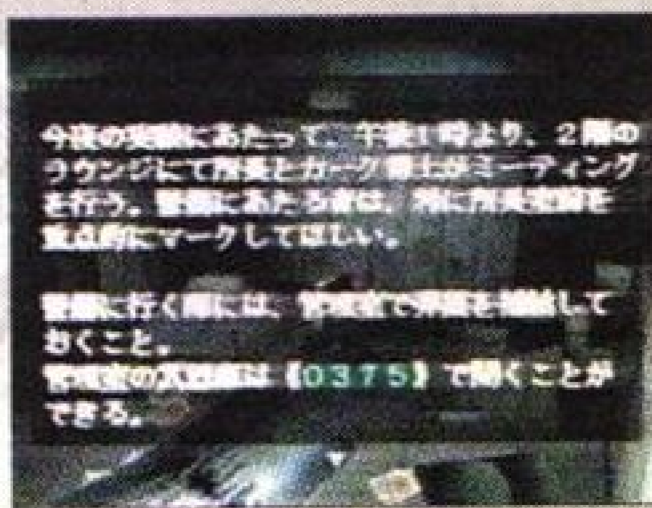
메모와 파일은 읽으라고 존재하는 것

바이오 하자드와 마찬가지로 디노에도 게임의 줄거리의 힌트를 제공하는 파일들이 다

수 등장한다. 그러나 이번에는 일본어를 모르는 유저라 할지라도 반드시 꼼꼼히 읽어보아야만 한다. 이유는 여러 가지가 있는데 첫째로 이 게임에 나오는 모든 파일은 가지고 다닐 수가 없다. 즉 읽은 자리에서 파일의 내용을 기억하고 있어야 한다. 둘째로 파일을 보지 않았다면 진행할 수 없는 곳이 존재한다. 내용도 내용이지만 스토리상 반드시 파일을 보아야 하는 곳이 존재한다. 셋째로 디노에서는 수많은 번호 입력의 록이 존재하는데 그 번호가 이 파일에 거의 다 들어 있으므로 글은 몰라도 번호는 어디 종이에라도 메모하는 습관을 기르도록 하자. 참고로 공



◀이곳의 패스코드는



▲여기에 적혀 있다.

략 중에는 번호를 따로 게재하지 않고 번호가 있는 곳만을 표기하도록 하겠다(독자들의 최소한의 재미는 남겨 두어야···).

DANGER이벤트시 대처

DANGER이벤트란 게임 중간중간에 레지너가 공룡 또는 다른 위험에 의하여 위기에 처하게 되는 강제 이벤트로 화면 하단에 DANGER라고 표시된다. 이 마크가 표시될 때에 모든 버튼을 연타하면 더 대처하기 쉬운 방향으로 이벤트가 종료되지만 가만히 구경만 하면 이벤트가 불리한 방향으로 종료된다. 올림픽 게임처럼 신의 연타력을 요구하는 것은 아니므로 이벤트가 발생했을 때에 타이밍을 놓치지만 말자.



◀이벤트 발생! 연타하면

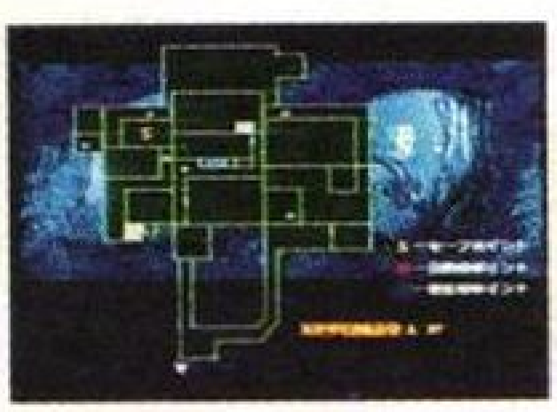


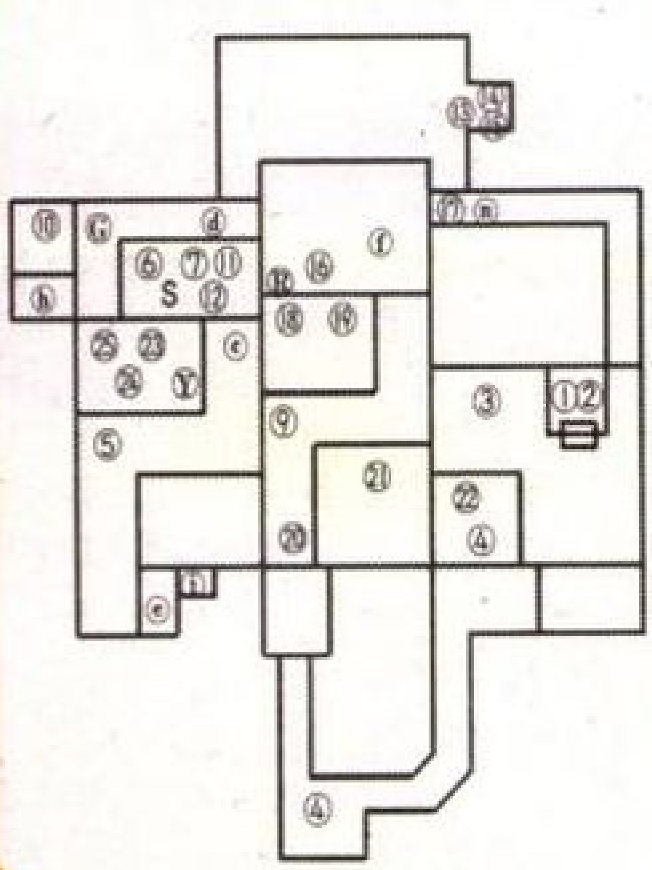
▲이렇게 해결된다

지도 모음

이 게임에 나오는 모든 에리어의 지도를 공개한다. 주의할 점은 탄알과 회복제, 그리고 각종 소재의 경우, 클리어 상태에 따라 수시로 변하므로 지도와 아이템이 틀리더라도 비난의 편지를 띄우지 말라는 점이다. 그리고 톰이 건네주는 DDK디스크의 경우는 게임과 입수하는 루트가 약간 틀리므로 그것만은 플레이어의 힘으로 찾도록.

연구시설 1층

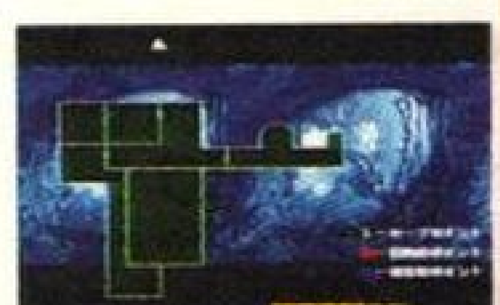


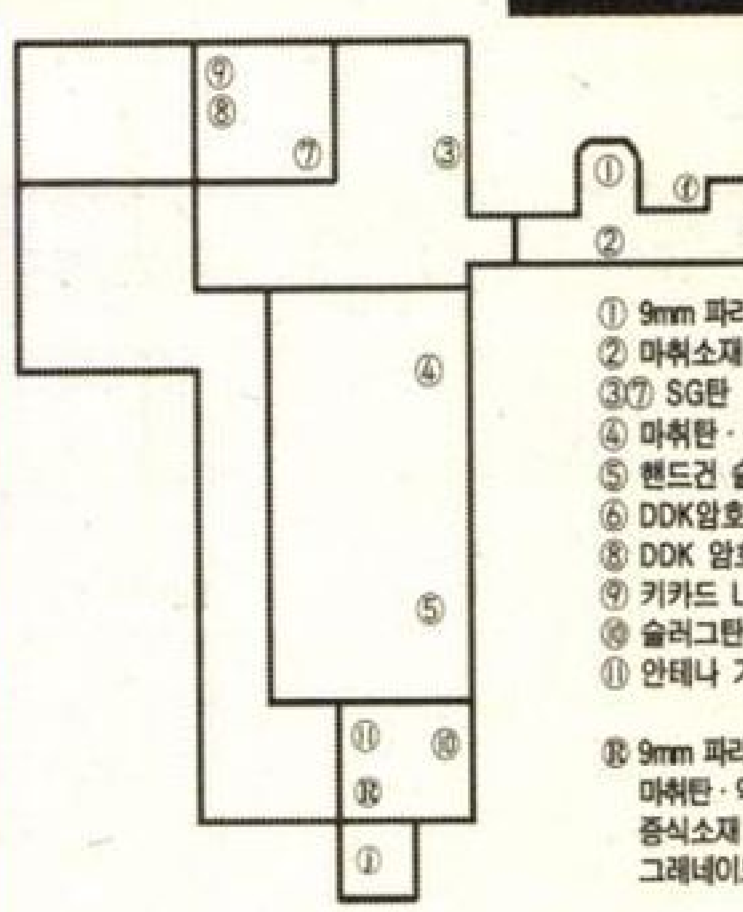


① 예비전원 에리어의 열쇠
② 회복제 · 대 1개
③⑧
④ 마취소재
⑫⑬⑯
⑤⑰⑲ 9mm 파라블럼탄
⑥ DDK암호 디스크 H
⑦ 패널키 Ⅱ
⑨ 마취탄 · 약
⑩ DDK입력디스크 H
⑪ 엔트런스의 열쇠
⑭ DDK입력디스크 N
⑮ 샷건 탄
⑱⑳ 플러그
㉑ B1 예비전원실의 열쇠
㉒ 마취소재
㉓ DDK입력디스크 E
㉔ 지문채취장치
㉕ 플러그

Ⓖ 회복제 · 大 회복소재
Ⓡ 9mm파라블럼 SG탄, 맹독탄, 강화소재
Ⓨ 회복제 · 小 강화소재 슬러그 탄

연구시설 2층

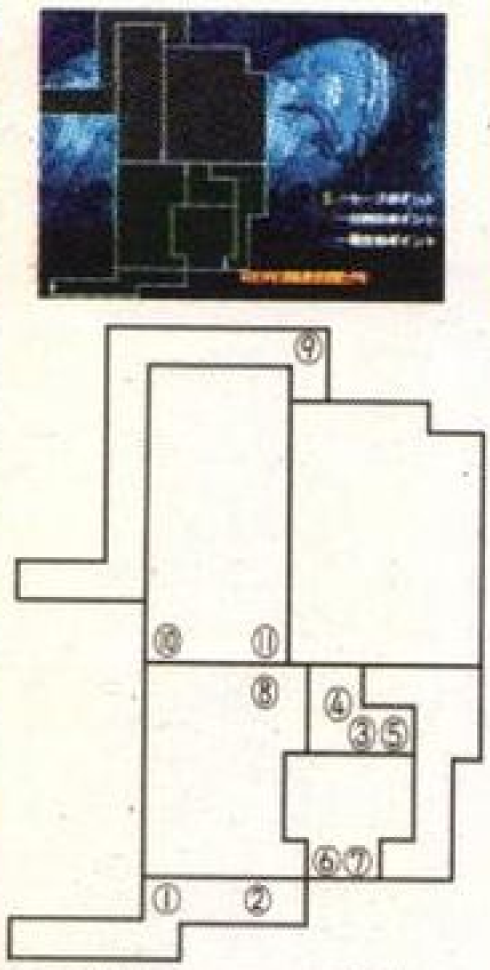




① 9mm 파라블럼탄
② 마취소재
③⑦ SG탄
④ 마취탄 · 중
⑤ 핸드건 슬라이드
⑥ DDK암호 디스크 H
⑧ DDK 암호디스크 N
⑨ 키카드 L
⑩ 슬러그탄
⑪ 안테나 기동키

Ⓡ 9mm 파라블럼 SG탄, 마취탄 · 약 증식소재 그레네이드탄

연구시설 옥외



①② 슬러그탄
③ DDK 입력디스크 L
④ DDK 입력디스크 L
⑤ 그레네이드탄
⑥ B1 크레인카드
⑦ 회복약 大
⑧ 플러그
⑨ 그레네이드탄
⑩⑪

연구시설 B1

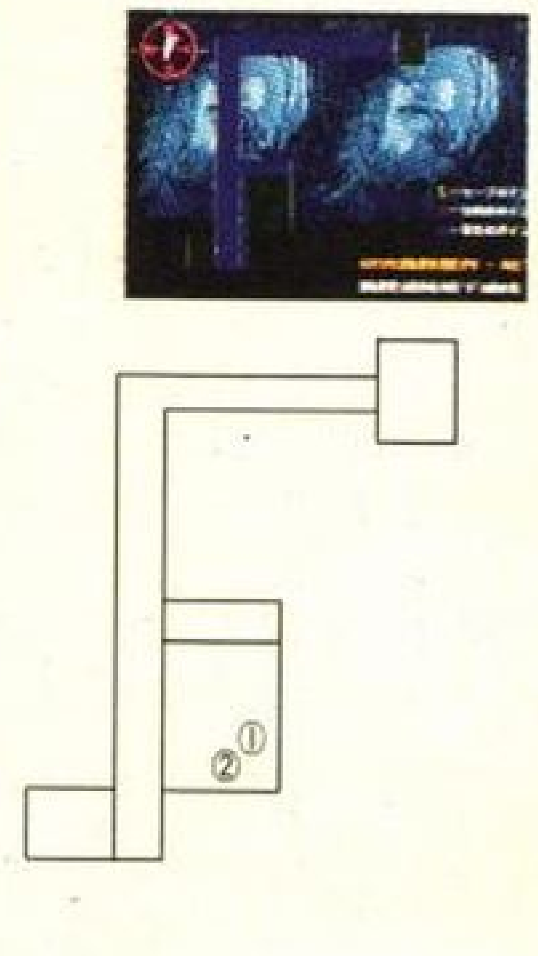


① 배터리-적색
② 플러그
③ 회복제 大
④ 마취탄 中
⑤⑪⑰
⑥ ID카드
⑦ 회복제 大
⑧ SG탄
⑨⑫
⑬ 드라이버
⑮ 핸드건 사이트
⑯ DDK 암호디스크 E
⑱ B1 키칩
⑲ 조그만 열쇠
⑳ 키카드 R
㉑ SG 스톡
㉒ 마취탄

Ⓡ
슬러그탄
SG탄
맹독탄
그레네이드탄

Ⓖ 회복제 · 小
강화소재

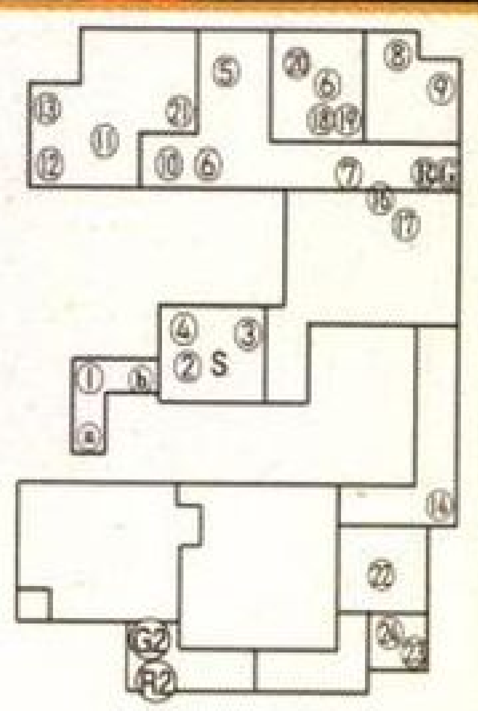
연구시설 옥외 지하



① 반출용 패스카드
② 마취소재

연구시설 B2





① 마취소재
② DDK 암호디스크 S
③ B2 키칩 I
④ 플러그
⑤ 키카드 Lv C
⑥ DDK 입력디스크 W
⑦ 마취탄 강
⑧ 슬러그탄
⑨ 플러그
⑩ 회복소재
⑪ DDK 입력디스크 D
⑫ 플러그
⑬ SG 파츠
⑭ 마취소재
⑯ 보호파츠
⑰ 보호파츠
⑱ 코어파츠 I
⑲ 코어파츠 II
⑳ 보호파츠
㉑ 보호파츠
㉒ 키카드 Lv A
㉓ 회복제 大
㉔ 펄스 레시버

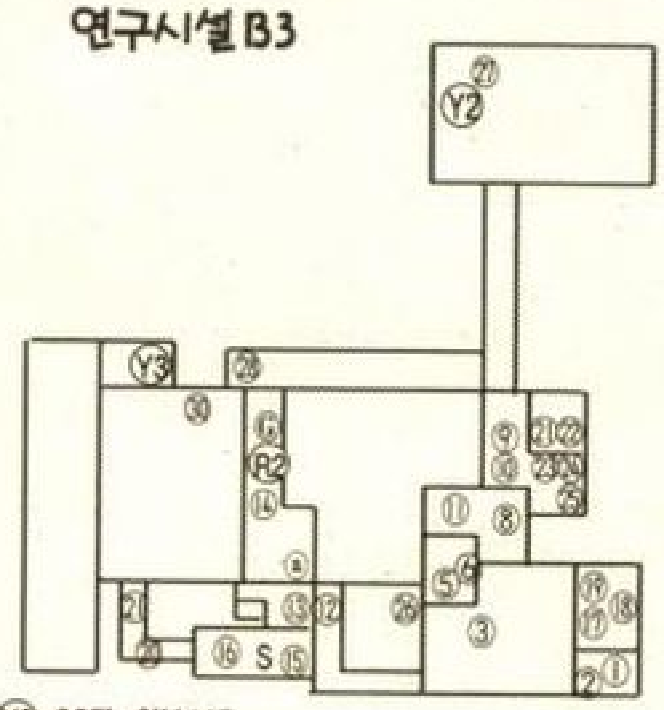
G2 회복소재

R2 히트탄
그레네이드
슬러그탄
강화소재
마취소재

Ⓖ 회복제 大
강화소재

Ⓡ 맹독탄 슬러그탄
스미스웨슨탄
증식소재
SG탄

연구시설 B3



Y2 SG탄, 회복소재
R3 강화소재, 증식소재, SG탄
Ⓖ 지혈제, 강화소재
R2 맹독탄, 히트탄, 강화소재, 강화소재,
그레네이드탄, 마취소재, 마취소재
Ⓡ 그레네이탄, SG탄, 슬러그탄 , 강화소재, 마취소재
Ⓨ 회복소재, 마취탄 중

① 마취소재 ⑫
② 기동용 배터리 · 백색
③ 그레네이드탄
④ 슬러그탄
⑤ B3 크레인카드 II
⑥ B3 크레인카드 I
⑦ 플러그 ⑬⑭⑮⑯
⑧ 지혈제
⑨ B3 크레인카드 III
⑩ 반출에리어의 열쇠
⑪ DDK 암호디스크 W
⑯ B2 키칩 II
⑰ 암호형 카드키
⑱ DDK 암호디스크 D
⑳ DDK 암호디스크 S
㉑ 스테빌라이저
㉒ 이니셜 라이저
㉓ 그레네이드
㉔ 플러그
㉕ 플러그
㉖ 플러그
㉗ 증식소재
㉘ 슬러그탄
㉙ 증식소재
㉚ 회복소재

스토리 공략

잠입, 그리고 공룡의 등장

무사히(쿠퍼제외) 섬에 잠입한 3인. 연구소의 뒷공터에 들어오는 데에 성공한다.

게일: 좋아. 이곳이 제1 체크포인트다. 소풍기분은 여기까지만 내라구.
(경비상황을 보고는)

게일: 이상하군…. 감시대의 불이 모조리 꺼져 있어.

릭: 음~ 아마도 경비들이 파티 때문에 없나봐. 즐거운 노래와 춤. 그리고….

게일: 여기 가만있어. 꼬마야. 경비들은 내가 해치우지.
(게일이 먼저 들어간다)

릭: 꼬맹이래. 엄마.

레지너: 그만 좀 해둬. 여기는 게일에게 맡기자고.
(신호가 온다)

릭: 좋아. 들어가자.
(뒷공터로 들어온다)

릭: 좋아. 시작해 볼까. 일단 나는 제어실로 숨어들어갈게. 섬의 세큐리티는 전부 그곳에서 관리하

는 것 같으니까, 일 끝내면 연락할게.

그리고 릭은 제어실로 향한다. 이제 플레이어가 레지너를 조작할 수 있게 된다. 초기 장비를 점검하고 무기는 꼭 장비 상태를 유지하고 탄알도 점검하자. 좌측으로 진행하면 게일이 있다.



▲썰렁한 농담을 하는 릭



◀역시 농담을 하는 레지너. 분위기에 긴장이 없다(아직은)

(부서진 철책을 보고)

레지너: *잠깐, 이거 네 짓이야?*

게일: *탄약에 아직 온기가 남아있군.*

레지너: *누구와 교전했을까?*

게일: *교전이라구? 경비들이 일방적으로 당한 거야. 그리고 침입 방법을 봐. 금속제 펜스를 부수고 들어왔어.*

레지너: *정말, 엉망진창이네. 하지만 너라면 할 수 있을 것 같은데?*

게일: *죽고싶나…. 어쨌든 정보가 부족해. 주변을 좀 더 조사해 봐.*

게일의 말대로 주변을 조사하자. 갈 수 있는 곳도 굉장히 적으므로 그냥 이곳저곳 둘러보면서 아이템을 얻자. 창고에 있는 예비전원에리어의 열쇠는 반드시 얻도록.

이제 더 이상 갈 곳이 없으면 제 1 체크포인트로 돌아간다. 그때 릭에게서 무선이 온다. 제어실을 점거했지만 아무도 없어서 이상하단다. 전원이 나가서 아무 것도 할 수



▲이 선반을 밀어서 진행해야 한다

없다며 예비전원을 찾아달라고 한다. 그리고 게일도 이 대화를 듣고는 예비전원을 찾자며 이동한다. 게일을 따라서 이동하자. 연결통로는 처음에 있던 곳에서 좌측에 있는 문을 열면 된다. 통로를 따라 이동하면 게일이 시체를 조사하고 있는 것을 볼 수 있다.

레지너: *기분 나빠.*

게일: *배를 먹힌 것 같군. 내장도 부족한 것 같아.*

레지너: *눈뜨고 못 보겠군. 맹수가 침입한 건가?*

게일: *여하튼 가자.*



▲시체의 참상



▶게일은 별 감성이 없는 것 같다(사이보그나 게일?)



▲시체에는 아이템이 있으므로 놓치지 말자

게일이 망을 보는 사이에 전원실로 들어가서 전원을 넣자. 전원 넣기는 간단하다. 전원실 끝에 보이는 4개의 배터리를 조정한 후 수직면에 있는 벽의 스위치를 내리면 된다. 스위치의 색깔대로 배터리의 순서를 바꾸면 된다. 좌측(左)을 누르면 좌측의 두 개가, 가운데(中)를 누르면 가운데의, 우측(右)을 누르면 우측의 두 개가 서로 위치가 바뀌므로 이것을 조작하면 된다.

참고로 이후로 등장하는 모든 배터리의 색깔 순서는 이것과 동일하므로 아예 외어놓자.



▲이 스위치를 작동시키면 된다

이제 전원도 들어왔으니 이곳을 나가자. 그런데 밖에서 총소리가 들리고 사람의 비명소리가 들린다. 혹시 게일이? 서둘러 바깥으로 나가보면 게일이 없다. 그리고 어디선가 덜그럭거리는 소리가 들리고…. 통로의 한 쪽을 보니 철책이 뚫려 있고 아래는 깎아지른 절벽. 레지너는 게일의 이름을 부르지만 응답은 없다. 그리고 갑자기 등장하는 공룡! 레지너는 갑작스런 사태에 망연자실하지만 이내 태세를 가다듬고 대응을 시작한다. 드디어 첫 전투이다. 상대는 벨로시 랩터. 장소가 별로 좋지 않기 때문에 맞장에는 무리가 있고 거기다 탄알도 부족하므로 도망치자. 랩터를 상대하는 게 무리는 아니지만 탄알이 상당히 아까울 것이다. 줄행랑을 쳐도 랩터는 특유의 점프력을 사용하여 철책을 넘어 쫓아오지만 두 번째 도망가면 다시 쫓아오지 않는다. 그 때, 릭에게서 무전이 온다.

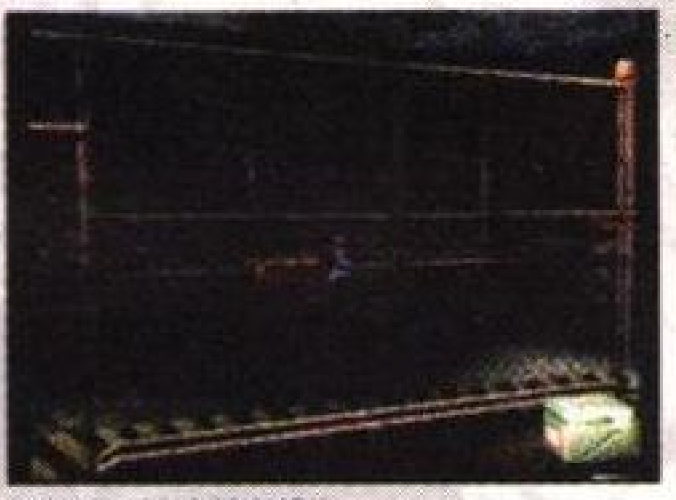
릭: *좋은 소식이야! 이곳의 전원이 들어왔어! 그쪽은 좀 어때?*

레지너: *게일을… 잃어버렸어.*

릭: *뭐! 나쁜 소식이군. 경비들에게 발각이라도 된 거야?*

레지너: *믿어지지 않겠지만… 공룡에게 습격당했어!*

릭: *허허! 그거 굉장한데! …그런데 진짜는 뭐야?*



▲이 상자를 밀면 아이템이 나온다



▲이것이 완성형



▲게일은 이곳으로 떨어진 걸까?

레지너: *장난이 아니! 진짜 도마뱀 괴물이라고!*
릭: *정말이라구…? 뭐가 어떻게 된 거야? 어쨌든 제어실까지 와봐. 대책을 세워야겠어.*


▲레지너를 바라보고 있는 것은?


▲드디어 공룡 등장!


▲도망가도 이렇게 쫓아오지만…


▲여기까진 쫓아오지 않는다(왜?)

제어실은 MAP을 보면 붉은 색으로 표시되어 있으므로 그대로 쫓아가면 된다. 오피스 앞 복도를 가다보면 랩터의 울음소리가 들리지만 아직은 덤벼오지 않는다. 복도의 전자셔터는 아직 스위치가 붉은색이라 사용이 불가능하다. 통풍구를 통하여 올라가자. 통풍구에는 출구가 두 개 있는데 첫 번째 구멍(지도의 C지점)으로 떨어지면 제어실 앞 복도로 갈 수 있고, 두 번째 구멍(지도의 D지점)으로 떨어지면 관리실 앞 복도로 진행한다. 어쨌든 제어실로 향하면 릭이 있다. 그는 자세한 사정을 물어보지만 공룡한테 당한 건 당한 것. 레지너는 지하 에리어의 모니터가 꺼져있는 것을 보고 지상 탐색을 마친 후에 지하 탐색을 하자고 제안하고 릭의 지원(셔터의 사용가능)으로 지상 에리어 조사에 나선다. 이제 녹색으로 색깔이 변한 곳은 셔터를 조정할 수 있다.


▲셔터의 조정은 게임을 여러 가지로 편하게 하므로 잘 익혀두자

지상 에리어 탐색

제어실을 나온 후 제일 먼저 관리실로 향하자. 이곳은 1층 세이브 포인트로 이곳으로는 랩터가 쫓아오지 않는다. 관리실 벽에 있는 스위치로 불을 켜고 컴퓨터를 보면 메일이 와 있다. DDK록에 관한 내용인데 그다지 중요한 내용은 없다. 이곳에서 DDK디스크H를 얻을 수 있다. 게임을 처음 하는 사람이라면 여기서 샷건도 얻을 수 있으나 아직 탄알이 없으므로 좋아하지 말자(쳇!). 시체 옆의 패널키를 얻고 앞 캐비닛의 패스코드는 관리실을 나가면 있는 복도의 락커실(ロッカー室) 메모에 있으므로 그것을 보고 입력하면 된다. 단, 이 복도에는 랩터가 한 마리 있는데 무시하고 락커실로 들어갈 경우 쫓아 들어오므로 셔터를 이용하여 몰아넣고 들어가던지, 총으로 처리하던지 해야할 것이다. 락커실에서는 남은 DDK디스크H도 얻을 수 있고 관리실의 캐비닛에는 메인엔트런스의 열쇠가 있으므로 꼭 얻자.

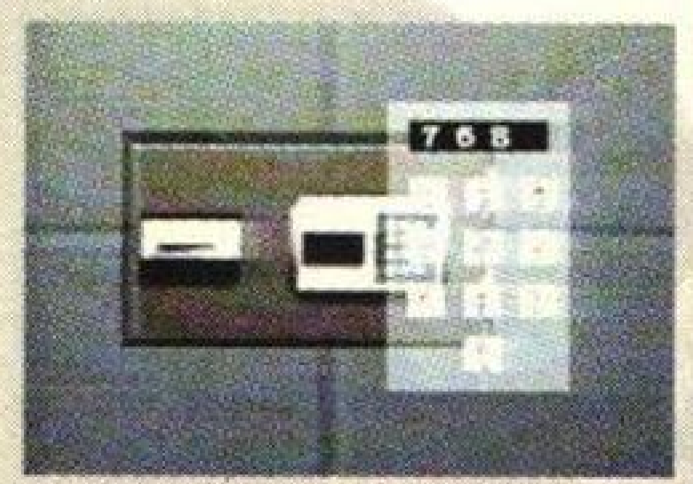

▲이곳이 관리실. 나갈 때 세이브가 가능하다


◀처리하지 않으면 이렇게 쫓아온다

메인엔트런스로 들어가면 일단 넓다. 하지만 랩터는 등장하지 않으므로 안심하자. 계단 아래의 엘리베이터는 DDK디스크가 없는 관계로 아직은 사용할 수 없다. 반대쪽의 커다란 문은 아까 얻은 열쇠를 사용하여 들어갈 수 있다. 나가보면 연구시설의 밖으로 헬리포트에로의 문이 있지만 아직은 사용할 수 없다. 그 앞의 시체와 메모는 아직은 볼일이 없으므로 놔두고 DDK디스크만을 챙겨 나오도록 하자. 2층으로 올라가서 문을 열고 복도로 나가면 또다시 랩터가 있다. 싸우려면 재빠른 움직임으로 도망치다가 근처에 있는 SG탄을 얻어 샷건에 장전하여 그것으로 싸울 것을 권한다. 소장실은 DDK록이 걸려있다. 지금 들어갈 수는 있지만 일단은 그 옆의 라운지(ラウンジ)에 들러보자. 역시 랩터가 한 마리 있지만 이 녀석은 가급적 피해 다니자. 라운지 제일 안쪽에 있는 선반 옆에는 패스코드를 입력해야 하는데, 이 패스코드는 복도 끝에 있는 문으로 나가면 갈 수 있는 통신 안테나 실의 메모에 적혀있다. 이곳만큼은 수고를 덜기 위해 패스코드를 공개한다(7687). 여기에는 핸드건을 파워업 할 수 있는 키트가 있으므로 얻자마자 장비하여 핸드건의 파워를 높이자.


▲여기를 밀면 아이템이 나온다


▲헬리포트로의 문. 일단 기억에 둘 것


▲이 안에 핸드건의 개조 파츠가 들어있다



▲패스코드는 이 메모에 게재되어 있다

이제 소장실로 들어가자. 문 옆의 파란 표시를 조사하면 암호 입력화면으로 화면이 바뀐다. 화면에 알파벳이 잔뜩 있지만 푸는 법은 간단하다. 아래에 있는 알파벳은 위에 있는 알파벳에서 지워야 할 알파벳을 표시하는 것이다. 그리고 남은 알파벳을 아래에 있는 키보드를 이용하여 입력하면 된다. 전부 입력하면 옆의 '결정(決定)'을 클릭하면 된다. 여기서 게임 진행을 쉽게 하는 힌트를 주면(앞으로 나오는 모든 DDK록에 통용된다), DDK디스크 뒤에 잇는 알파벳은 암호가 되는 단어의 첫글자를 나타내고 그 단어는 레지너가 들어가는 방과 밀접한 관계를 지닌다. 암호가 맞으면 소장실로 들어갈 수가 있다.

(쓰러져 있는 사람을 보고)
레지너: *살아있나?*
(쓰러진 사람에게 다가간다)
소장: *당신은… 구조대인가?*
레지너: *아? 으…응, 예, 그래요, 커크 박사는 어디에 있는지 알고 있나요?*
소장: *커크… 그 자식…, 뭘 꾸미고 있는 거지…?*
레지너: *무슨 말을 하는 거죠?*
소장: *이걸… 가지고 가…,*
레지너: *이게 뭐죠?*
소장: *이건… 중요한 거라고…,*

그리고 소장은 숨을 거둔다. 소장이 넘겨준 것은 패널키이다. 방안을 구석구석 뒤져 아이템을 얻고 DDK디스크는 반드시 챙기자. 다 챙겼다면 이제 패널키를 사용하여 아이템을 얻자. 아까 얻은 패널키와 지금 것을



▲이것이 암호 입력 화면. 아마 알파벳 4자로 된 단어가 나올 것이다


▲소장은 숨을 거두고 만다



▲여기에 패널키를 꽂으면 된다

소장실 벽에 있는 장식대에 넣자. Ⅰ은 좌측, Ⅱ는 우측에 꽂으면 된다. 그러면 패스코드를 입력하는 화면이 나오는데 이것은 각 패널키에 새겨져 있던 문자를 뒤집으면 나오는 숫자를 연이어 입력하면 된다('조사하다'를 선택하여 미리 숫자를 외어놓자). 입력에 성공하면 키 카드L을 얻을 수 있다.

이제 2층에는 더 이상 볼일이 없으므로 소장실을 나가자. 그러려는 찰나! 소장실 창문이 부서지며 오프닝에서 그 위용을 드러냈던 T-REX가 습격해온다. 그는 소장의 시체를 먹어버리고 레지너에게 다가오는데, 일단 물리면 남은 체력에 관계없이 사망이므로 조심해야 한다. 대처법은 두 가지가 있다. 첫번째 방법은 T-REX가 고개를 뒤로 뺄 때 냅다 문으로 튀는 것. 단, T-REX에 닿기만


▲T-REX 등장!


▲소장을 한 입에



▲자신 없으면 이 화면을 여러 번 보며 재도전 할 각오를 하자


▲이때 쏴야 맞는다

해도 뒤로 밀려나므로 운이 좋아야 할 것이다. 다른 방법은 샷건을 2~3방 먹여주는 것으로 T-REX가 레지너를 먹으러 올 때 타이밍 좋게 쏴주면 된다. 어쨌든 탈출에 성공하면 이제 1층으로 향하자.

1층으로 돌아와서 아까는 열 수 없었던 문을 두 장의 DDK디스크N으로 열자. 그전에 릭에게서 통신이 온다. 지상 에리어의 모든 셔터를 사용할 수 있다는 것과 연수실 근처에서 사람의 그림자를 보았으니까 그 정체를 조사해 달라는 것(여자한테 다 시키냐?). 암호는 소장실과 같은 방법으로 풀자. 들어가서 보이는 지도는 조사해서 레지너의 MAP에 추가시키자. 연수실은 역시 붉은 색으로 빛나고 있으므로 참고하자. 여기에 붉은 색 박스가 있는데 플러그를 모아서 꼭 열도록 하자. 보통 회복제 보다 탄알이 부족한 경우가 많기 때문에 녹색 박스보다는 붉은색 박스에 플러그를 사용하도록 하자. 여기에 있는 엘리베이터는 아직 쓸 수 없으므로 얌전히 문을 열고 복도로 진행하자. 복도에서 오피스로 향할 수가 있는데 오피스에는 랩터가 한 마리 버티고 있다. 여기에서 랩터를 피해 복도로 나가면 또 다른 랩터+오피스에 있던 랩터에게



▲이곳의 DDK암호화면. 8개의 알파벳으로 된 단어이다



▲협살당했다. 죽을 각오도 해놓는 것이…



◀맵은 꼭 복사하자



▲이 통풍구는 락커실 옆의 화장실로 통해있다

협살을 당하게 되므로 주의하자. 협살당했을 때에는 복도에 있는 스프링쿨러를 이용해 시간을 벌자. 오피스에는 아이템은 없지만 메모가 2개 있고, ID카드를 위조할 수 있는 장치가 있으므로 기억해두자.

연수실로 진행하면 B1 예비전원실의 열쇠가 있다. 이것을 얻으면 천장에서 랩터가 뛰어나와 DANGER이벤트가 벌어지는데 때마침 등장한 게일에 의해 구조받게 된다.

레지너: *게일! 살아있었구나! 타이밍 좋았어!*
게일: *저 빌어먹을 도마뱀 괴물은 뭐야?*
레지너: *도마뱀 따위가 아냐. 진짜 공룡이라고.*
게일: *공룡?*
레지너: *많은 연구원들이 저 놈들에게 잡아먹혔어.*
게일: *먹느냐 먹히느냐는 다른 어느 전장과도 다를 바가 없지. 박사는 찾았어?*
(레지너는 '전혀' 라는 포즈를 취한다)
게일: *일단 나는 릭에게 간다. 통신기가 고장났어. 녀석에게 수리를 시켜야지.*



▲이때 버튼 연타!

나가는 게일을 쫓아 제어실로 돌아가자. 제어실로는 통풍구(지도의 G지점)를 이용하여 가는 것이 수월하다.



▲게일의 등장



내분

제어실로 돌아가면 게일과 릭이 있다. 상의 결과 레지너에게 지하 에리어의 전원을 켜게 하는 것으로 결정난다. 뒷공터까지 돌아가자. 거기에서 전에는 열리지 않던 문을 열고 사다리로(지도의 A지점) 내려가면 예비 전원실이 나온다. 단, 이곳은 붉은 배터리가 충전기에 들어있으므로 빼와야 한다는 점을 명심하자. 전원을 회복시키면 다시 제어실까지 오라는 통신이 들어온다.



▲이리로 들어간다



◀배터리는 이 안에 들어있다



▲이 선반도 밀 수 있다



▲DANGER이벤트가 일어나므로 주의

제어실로 돌아가면 게일이 사람의 그림자를 틀림없이 보았다고 한다. 장소는 연구시설B1. 그런데 레지너에게 통신이 들어온다.

게일: *뭐야?*
레지너: *동료로부터 구조신호야. 쿠펀가?*
릭: *톰일지도 몰라. 그 자식 연구원을 가장해서 여기 들어와 있었잖아. 장소 알 수 있겠어?*
레지너: *연구시설바깥이야. 우리가 들어온 곳에서 동쪽이야.*
릭: *좋아. 가자.*
게일: *잠깐 기다려. 그 녀석은 나중이야. 사람의 신원이 우선이야.*
릭: *뭐? 동료가 우리의 구조를 기다리고 있다고!*
게일: *함정일지도 몰라. 관둬.*
릭: *그러면 동료를 그냥 버리라고?*
게일: *우리 임무가 뭐야? 헤어진 미아 인솔이야?*
릭: *네 녀석의 행동방식은 잘 알겠어.*
(돌아와서 컴퓨터를 조작한다)
릭: *이것으로 지하로의 셔터는 열어놨어. 넌 너 하고 싶은 대로 해. 나는 내 방식대로 할 테니까.*
(제어실을 나간다)
게일: *혈기에 넘쳐 정의나 찾는 녀석…. 레지너, 나는 지하로 간다.*

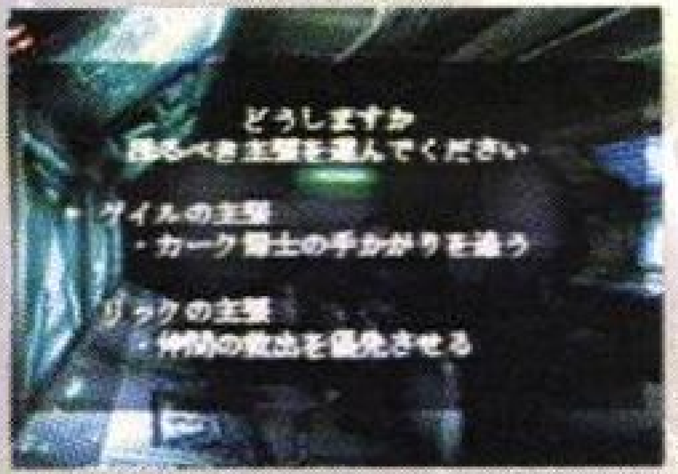
이제 둘 다 제어실을 나갔다. 이제 처음으로 분기가 생기는데 분기의 특성을 보자면, 게일을 따라가면 공룡과 전투가 많아 탄알 소비가 심한 대신 이벤트 아이템은 별 수고를 하지 않아도 얻을 수가 있다. 이에 비해 릭의 경우는 전투는 적지만 이벤트에서 머리를 굴리는 경우가 많으므로 취향대로 선택하자.



▲릭은 게일에게 강하게 반발한다



▲게일은 어디까지나 임무를 우선하고



▲분기화면. 위의 것이 게일, 밑의 것이 릭이다

분기 – 게일 루트

게일을 쫓아 지하로 내려가는 레지너. 지하로의 계단(지도의 E지점)을 통하여 지하로 내려가자. 의무실 앞을 지나는데 의무실은 세이브 포인트이므로 이용하고 ID카드는 반드시 얻자. 의무실 앞의 복도에는 콤피들이 처음으로 등장하는데 무시하는 것이 좋다. 문을 통하여 혼자 나가면 커크 박사로 보이는 사람이 도망을 치고 게일이 뒤를 쫓는다. 셔터가 내려온 덕분에 레지너는 고립되고…. 게일의 통신에 따라 엘리베이터를 통하여 내려가야 하는데…. ID카드 위조는 빨리 할 수 있지만 DDK디스크가 없는 관계로 결국은 릭을 따라 가야 한다. 이후의 루트는 릭의 분기에 포함되는 사항이므로 릭 루트의 공략을 참조하자. 한가지 차이는 톰은 발견 장소에서 그대로 죽어있다는 것.



▲콤피들은 전혀 안 두렵다. 상대하는 것은 총알 낭비



▲다시 위로 올라가자. 예휴~

분기 – 릭 루트

지도에서 붉은 색으로 빛나는 옥외 연결통로로 진행한다. 옥외 연결통로에는 랩터가 두 마리 있는데 이 통로에 슬러그탄이 10발 있으므로 랩터를 상대하고 슬러그탄을 얻는 것이 낫다. 대형 엘리베이터로 진행하면 프테라노돈이 날아다니고 DANGER이벤트로 들고 있던 총을 놓치게 되므로 총을 줍고 재빨리 도망치자. 열리는 문으로 들어가노라면 릭과 톰이 있다. 게일 루트와는 달리 톰이 아직 살아있다. 톰은 레지너에게 DDK디스크를 넘겨주고 기절한다. 상처가 크기 때문에 빨리 의무실로 옮겨야 한다. 신속하게 움직이기…전에 방에 있는 DDK디스크도 얻고 지도도 복사한 후, 대형 엘리베이터에 전원을 공급하러 지하로 향하자. 재등장하는 프테라노돈은 역시 무시하고 지하로 내려가서 일단 구석에 있는 크레인카드를 얻자. 전원을 공급하는 파이프를 연결하는 것은 일종의 간단한 퍼즐 형식으로 꾸며져 있다. 6개의 패널중 앞의 두 개가 첫 번째 파이프, 가운데 두 개가 두 번째 파이프, 마지막 두 개가 세 번째 파이프이다. 힌트를 몇 가지 주면 파이프가 연결되면 같은 색깔끼리 연결된다는 것과 구멍은 전부 가운데를 지난다는 것. 완성형의 사진을 게재하므로 참고하기 바란다. 전원이 공급되면 엘리베이터를 기동시킨 후, 릭을 불러서 같이 B1로 내려가자. 참고로 지상을 통하여 의무실로 갈 수 있지 않을까 생각하는 사람이 있는 것 같은데, 게일·릭 루트 공용으로 옥외 연결통로는 무너져 사용이 불가능하다.



▲총은 근처에 가기만 해도 주울 수 있지만 장비는 자신이 해야한다



▲게일루트와는 달리 아직 살아있는 톰



▲지도는 여기에서 얻는다



◀파이프의 조작을 끝내면 이렇게 된다

▶이벤트에 성공하면



▼'갈아만든 프테라'를 완성할 수 있다

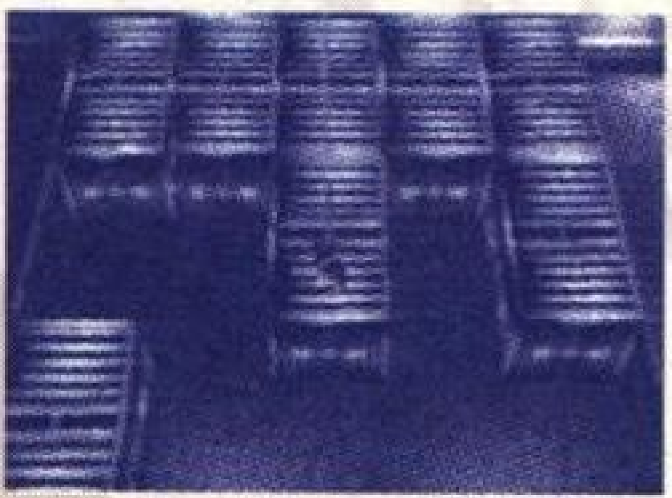


내려온 것까지는 좋은데 컨테이너가 쌓여 있어서 진행이 불가능하다. 벽의 사다리를 타고 올라가서 크레인을 조작하자. 패널을 골라서 순서를 만든 후에 실행시키면 패널 순서대로 크레인이 움직이므로 예상을 할 것. 어떻게든 길만 통하면 된다는 사실에 유념하자. 길이 연결되면 릭은 자신이 톰을 의무실로 옮길 테니깐 레지너는 임무로 돌아가라고 한다. 하지만 아직은 릭을 따라가야 길이 통하므로 릭을 따라가자. 문을 열고 들어가면 이벤트가 벌어진다. 의무실에 침입한 랩터와 릭을 밀쳐내고 그것을 상대하는 톰…. 의무실에 도착하지만 때가 너무 늦어 톰은 이미 죽은 뒤였다.

레지너: 릭….
릭: 그는 죽었어….
레지너: 네 탓이 아냐.

릭: 알아…. 제어실로 돌아갈게.

의무실의 아이템은 게일과 거의 같다. 이후의 진행은 공통으로 진행된다.


▲크레인 조작화면. 이런 식으로 길이 뚫리면 조작을 멈추자


▲패마침 정신이 든 톰이 랩터를 상대한다

커크의 극비실험실

이제 지하로 가기 위하여 ID카드가 필요한데, 지금 현재 가지고 있는 카드로는 엘리베이터를 이용할 수가 없다. 일단 작전회의실(화장실 옆에 있다)에 들어가서 DDK디스크와 지문채취장치를 얻자. ID카드 위조에는 사체의 지문과 연구원의 개인번호가 필요한데…. 여기에서는 폴 베이커와 마크 도일이라는 사람 중 한 사람의 데이터를 위조하면 된다. 각 시체는 사진을 참조하자. 번호는 마크 도일의 경우 시체 옆의 메모에, 폴 베이커의 경우는 오피스의 화이트 보드에 적혀있다. 오피스의 컴퓨터에서 번호와 지문을 입력하여 위조를 끝냈다면 이제 엘리베이터


▲폴 베이커의 시체


◀마크 도일의 시체


▲이 컴퓨터로 위조가 가능하다


▲이벤트에 주의

홀에서 지하로 향하자(도중에 DANGER이벤트가 있다).

DDK록을 해제하고 들어가면 랩터가 두 마리 있는데 재주껏 처리하자. 이곳에서는 자재실과 컴퓨터실 두군데로 들어갈 수 있는데 자재실 쪽으로 들어가는 것이 편하다. 자재실에는 각종 아이템이 있는데 핸드건 사이트는 반드시 얻어야 한다. 이 핸드건 사이트로는 핸드건의 최종 개조가 가능하다. 자재실을 나가면 다시 랩터가 있는데 다시 재주껏 처리하자. 도중에 나오는 방에서 가스 실험실로 갈 수 있지만 지금은 갈 수가 없고 대신 이 방에 적혀있는 패스코드를 외워 놓고 DDK디스크도 챙겨두자. 컴퓨터실은 세이브 포인트이므로 잘 이용하자. 들어가면 바로 있는 공구통에서 드라이버를 챙기고 옆에 있는 컴퓨터의 덮개를 미리 벗겨놓자. 이곳저곳 뒤지다 보면 컴퓨터를 이용하여 가스 실험실의 록을 해제할 수 있다. 다시 가스실험실로 가면 웬 사람이 가스실 안에 있는데 빨리 가스를 제거해주자. 가스는 색으로 그 독성이 표시되는데 붉은색은 녹색, 청색은 오렌지색, 녹색은 자색으로 독성의 중화가 가능하다. 실제로 몇 번 해보면 금방 알 수 있다. 독성을 0으로 만들면(방이 투명해지면) 문을 통해 방안으로 들어가자. 방안에 있는 연구원은 커크의 극비연구실로 들어갈 수 있는 키칩을 주고 숨을 거둔다. 이때 이 연구원의 시체를 한번 더 조사하면 조그만 열쇠를 얻을 수 있다. 방을 나가려 하면 랩터가 나타나는데 이벤트에 성공하면 랩터를 방안에 가둘 수 있다. 고인에게는 미안하지만 가스를 꽉 채워서 랩터를 죽여주자(묘한 쾌감이 느껴진다).



▲다시 나오는 DDK 암호. 연구실을 뜻하는 영어 단어로 밑의 숫자를 알파벳에 대응시켜 그 알파벳을 재거하면 된다(1=A, 2=B, 3=C…)



▲이것으로 핸드건의 개조는 끝


▲드라이버로 이곳을 열면 된다

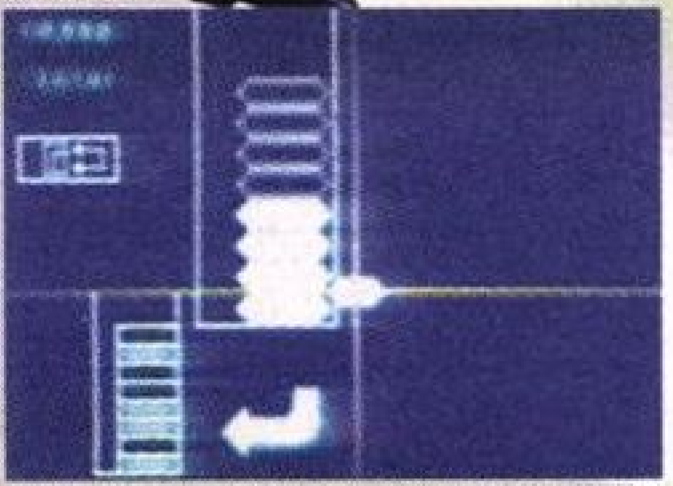


▲이 열쇠는 게임의 진행에는 상관이 없지만 의무실에 있는 조그만 상자를 열 수 있는 열쇠이다


▲가스 고문. 731부대의 기분을 느껴보자



이제 자재실로 향하자. 자재실 벽에 있는 슬롯에 키칩을 꽂고 키칩에 새겨져 있던 번호를 입력하면 역시 미니 퍼즐이 등장한다. 아래에 있는 그림대로 위의 모양을 맞추면 되는데 선이 통과하는 위아래의 블록이 움직이며 블록은 항상 맨 위로만 움직인다는 사실을 기억해두자. 성공하면 키칩 데이터 변환에 성공하고 녹색 불이 들어온 곳을 조사하면 키 카드를 얻을 수 있다. 이것은 소장실에서 얻었던 것과 한 쌍을 이루는 것으로 다시 컴퓨터 실로 향하자. 컴퓨터실 벽에 있는 슬롯을 조사하여 카드를 꽂으면 협력자가 필요하다는 메시지가 나오면서 게일을 부를 것인가 하는 물음이 나온다. 당연히 부른다. 게일이 도착하여 문을 열면 다시 DDK록이



▲미니 퍼즐은 상당이 쉽다. 괜이 어렵게 진행하지 말도록



▲이곳을 조사하면 키 카드를 얻을 수 있다



▲이번 DDK의 답은 'エネルギ-'의 영어 표기

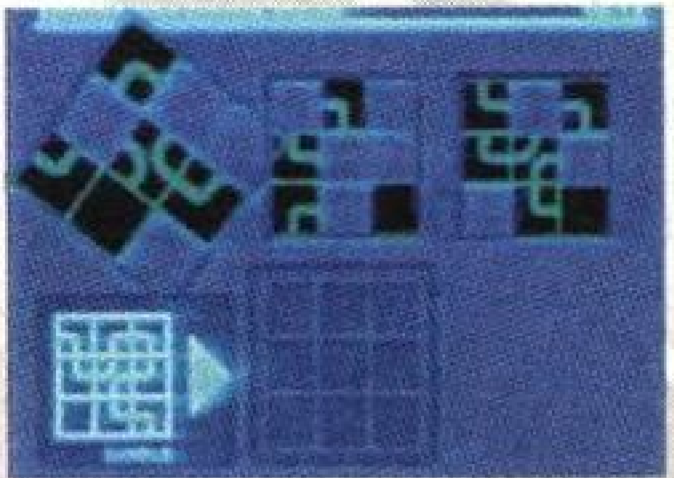


▲이걸 밀면 샷건파츠를 얻을 수 있다

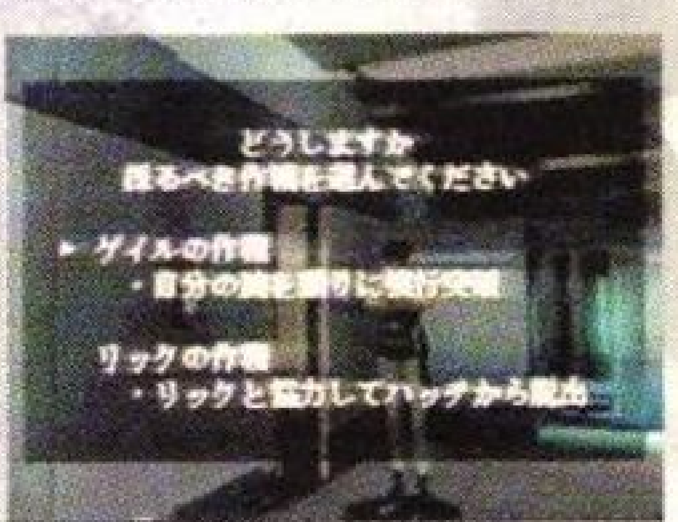
기다리고 있다. 이번의 숫자는 해당 열을 전부 지우는 암호이다. 암호를 입력하고 극비실험실로 들어가면 서드에너지 시뮬레이터가 있는데 β, γ, α 순서로 입력하면 된다. 그리고 샷건 파츠는 놓치지 말자.

탈출 - 그리고 새로운 도전

극비실험실을 나오면 갑자기 록이 걸리면서 모든 문이 닫힌다. 침착하게 드라이버로 열었던 곳을 조사하여 나오는 퍼즐을 해결하자. 경로를 이리저리 돌려서 하나로 합쳐 옆의 그림과 일치하면 되는데, 처음에 놓은 판과 나중에 놓은 판이 겹치는 칸이 있을 때에는 나중에 놓은 판이 표시되는 것을 명심하자. 성공하면 록이 해제되면서 다시 분기가 나온다. 위의 것은 게일을 따라 강행 돌파, 밑의 것은 릭의 말대로 극비실험실의 탈출 루트를 이용하는 것이다. 이번에는 탄알 차이가 확실히 나므로 선택을 신중히 하자.



▲위의 판 세 개로 밑의 판 한 개를 만들면 된다



▲이번 분기는 신중한 선택을 요구한다

분기 - 게일 루트

목적지는 대형 엘리베이터를 타고 내려왔던 컨테이너가 쌓여있던 곳이다. 그때까지 등장하는 모든 에리어에 랩터가 등장한다.



▲이곳에서 두 마리



▲다시 두 마리. 장소 관계로 협살당하기 딱 좋으므로 주의하자

두 마리씩 등장하므로 도망가는 것은 거의 불가능하고 최대한 끌어 당겨서 샷건으로 넘어트리고 해결을 보던지, 셔터를 치고 그 너머에서 핸드건으로 차분히 물리치는 방법을 사용하자. 자재실의 랩터는 도망치면 반드시 쫓아오므로 조심하자.



▲또 다시 두 마리. 차라리 여기 진입 당시에 랩터를 죽이지 않았다면 덜 손해다

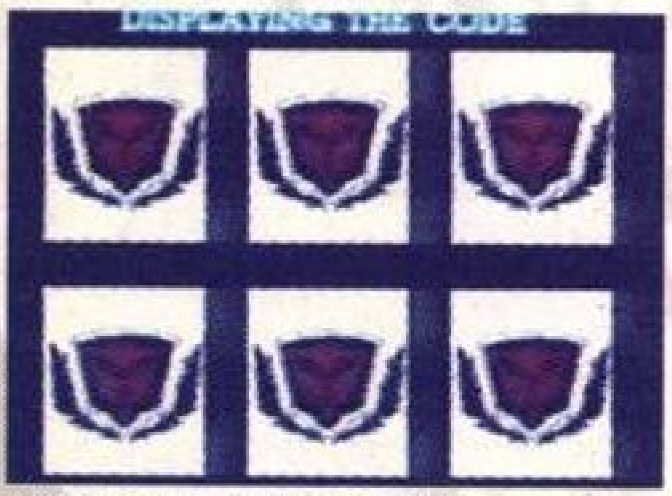


▲여기서 또 한 마리. 그냥 도망쳐도 좋다

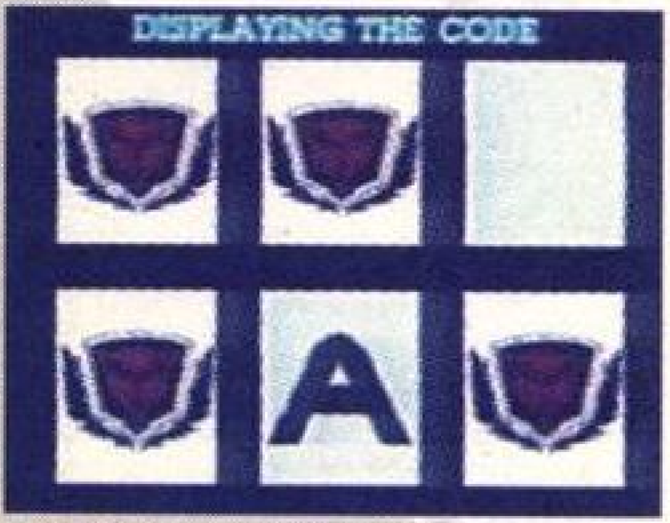
분기 - 릭 루트

루트랄 것도 없이 그냥 극비실험실에서 암호만 입력하면 된다. 화면에 나오는 대로 기억했다가 입력해주면 된다. 입력을 끝내고 옆 탈출구로 탈출하면 O. K. 암호가 의외로

잊어버리기 쉽게 되어 있으므로 어디 적어가면서 하자. 참고로 재도전시에는 전혀 다른 암호가 나오며 기회는 2번뿐이다!



▲그냥 나오는 대로 기억하면 되지만



▲이건 뭐야…



▲당황하지 말고 마지막에 남는 문자를 기억하자

탈출에 성공함과 동시에 커크를 붙잡은 게일. 그는 커크를 위협하여 통신실의 장소와 ID카드를 얻어내고 레지너에게 임무를 맡긴다. 잠시 정리할 일이 있다나? 통신실은 제어실에서 사용할 수 없었던 엘리베이터를 이용해서 갈 수 있다. 통신 안테나 키를 벽에서 얻고 긴 통로를 따라 안테나실로 향하자. 핸드건 파츠의 코드를 보러 왔던 사람은 기억이 나는 곳일 것이다. 키를 집어넣으면 안테나가 펼쳐지는데…. 중대한 문제가 발생한다. 복도에서 T-REX가 등장하고 동시에 모든 문에 록이 걸려 버린다. 일단은 죽을힘을 다해서 통신실로 뛰자. 통신실 앞까지 도착하면 구석에 콕 박혀서 슬러그 탄으로 상대하자. 역시 물리면 한 방에 끝이고 물기 직전에 총으로 쏘면 된다. 릭에게 통신이 올 때까지만 버티면 된다.

헬기에 연락을 취하는 레지너. 릭은 헬리포트로 빨리 탈출하라고 한다. 헬리포트는 전에 마크 도일의 시체가 있던 곳으로 메인엔트런스를 통하여 나가면 된다. 중간에 프테라노돈의 재공습은 실력으로 피하자. 헬리포트에의 연결 통로에서는 랩터가 철창을 뚫고 덤벼오지만 착지시에 경직이 있으므로 나오는 것이 쫄지 말고 뛰기만 하면 소모전 없이 통과할 수 있다. 중간에 나오는 그레네이드건은 반드시! 얻어야 하므로 명심하자. 길을 막고 있는 상자는 사진을 참조하여 옮기자.

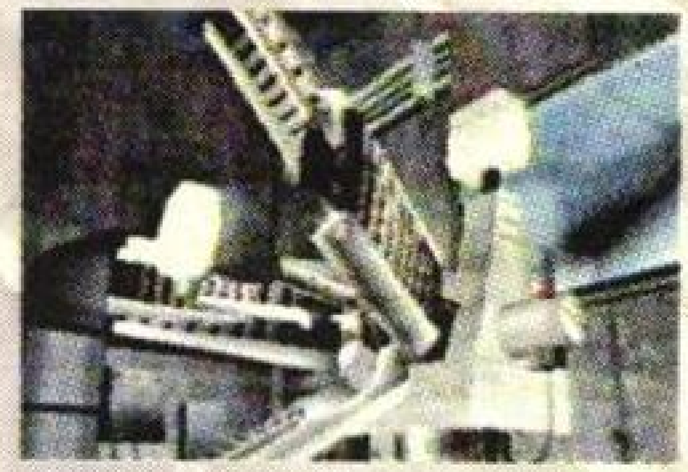

▲커크는 차라리 싸 죽이라 하지만

▶총 들이대니까 순순히 부는 건 또 뭐야!


▼정리할 일이란 과연?



▲이곳의 박스도 이용하자


▲안테나가 펴지고


▲T-REX 재등장!

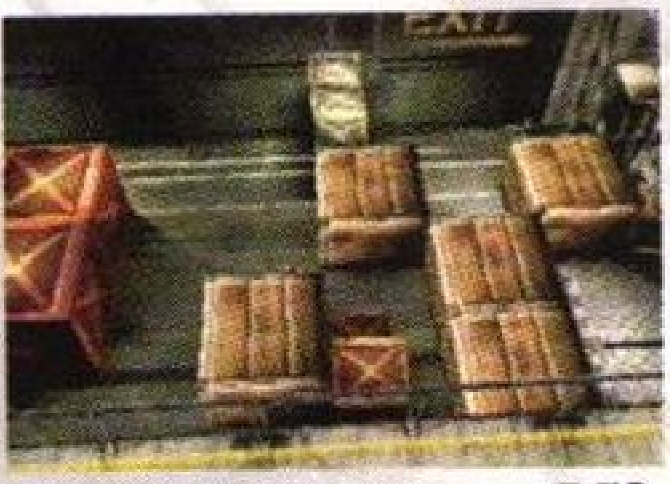

▲연락에 성공한 레지너


▲프테라노돈의 재등장


▲이리로 올라가야


▲여기서 그레네이드건을 얻는다


▲처음엔 이거





▲그 다음엔 이거

◀다음에 요거



▲이제 됐지?

헬리포트에 도착. 이미 릭과 커크 박사가 도착해있다.

레지너: *게일은?*
릭: *몰라. 연락도 없어.*
(헬기가 상공에 등장한다)
릭: *아이구야. 처음에는 어떻게 되나 싶었더니 이젠 안심이군.*
레지너: *이상해. 숲이 시끄러워졌는 걸.*
(그와 동시에 티라노사우루스가 등장. 헬기에 공격을 가한다)
조종사: *뭐, 뭐야 저건! 으아아악!!*
(추락하는 헬기)
릭: *커크 박사!*
(그러나 커크 박사는 종적을 감춘 뒤다)

이제 릭이 약간 맛이 간 엘리베이터를 수리할 동안 T-REX를 상대로 시간을 끌어야 한다. 헬리콥터 사이를 뱅뱅 돌면서 T-REX



▲이제 끝이나구?



▲끝이 아니라니깐요!



▲갑작스런 전개에 일행은 망연자실



▲T-REX는 의외로 빠르다. 쉬지 말고 뛰자

를 공격하자(공격하지 않아도 시간이 지나면 해결은 되는데 아주 오래 기다려야 한다). 릭이 공격을 하고 신호를 보내기 전까지는 손에 땀을 쥐는 시간이 될 것이다. 어쨌든 사건이 해결되면 엘리베이터는 지하로 향하고 그나마 엘리베이터는 고장, 다른 길을 찾기 위해 지하로 나간다.

지하의 지도는 아주 단순하다. 적은 콤피밖에 없지만 방에 있는 것들은 제거를 하는 쪽이 편하므로 핸드건을 장전해 놓자. 방에 있는 카드와 메모는 반드시 얻어야 하므로 주의하자(메모는 얻는 것이 아니고 보아야 하는 것). 두 개를 가지고 릭에게 가면 엘리베이터가 기동되어 일행은 대형 엘리베이터로 되돌아간다. 그리고 새로 얻은 카드로 B3으로 향하는 일행.



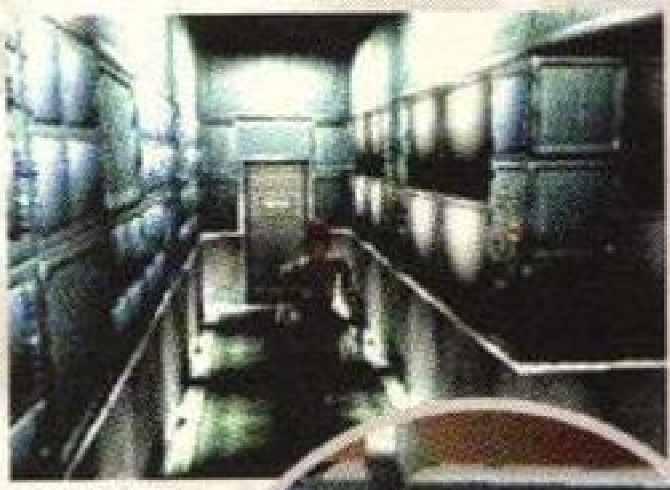
▲메모는 여기를 조사하면 된다



▲"그 슈퍼맨 말야?" 확실이 게임은 명도 길다

새로운 탈출로

지하 3층의 전원은 배터리가 고장나서 꺼져있는 상태이다. 예비 전원실로 가서 배터리를 하나 떼어오자. 릭이 전원을 가동시킨 후 어디론가 사라진다. 이때 릭이 사라진 쪽으로 따라가면 B3 제어실이 나온다(세이브 포인트임). 제어실의 모든 아이템은 얻고, 특히 크레인 카드 2개는 반드시 얻어야 한다. 릭에게 말을 걸면 어렵다는 타령만 하므로 무시하고 다른 길로 나가자. 진행하다 보면 어디선가 소리가 들리고 레지너가 돌아보자 그곳엔 DDK디스크를 가진 시체가 있었다. 그 시체를 조사하러 향하는 레지너 앞에 갑자기 새로운 타입의 공룡이 습격해온다(DANGER이벤트). 공룡 2마리가 덤벼오므로 일단 제어실까지 도망쳤다가 세이브를 하고 나와서 멀리서 공격하는 것이 상책이다. DDK디스크를 얻으려면 크레인을 조작해야 하는데 카드는 전부 3장이 필요하다. 별 수 없이 셔터를 열고 다음 방으로 나가자. 그곳에도 공룡이 있으므로 열자마자 처리하자. 이제 슬슬 탄창을 아끼지 않은 사람은 탄 부족에 시달릴 것이다. 소형 트럭을 조사하면 반출 에리어의 열쇠와 마지막 크레인 카드가 등장한다. 크레인 카드를 가지고 컨테이너를 옮기자. 이번에는 패널의 숫자 단위가 커서 이동이 부자연스러우므로 주의하자. 그곳의 DDK디스크를 가지고 속히 반출 에리어로 이동하자.



▲이곳의 배터리를 떼어가자



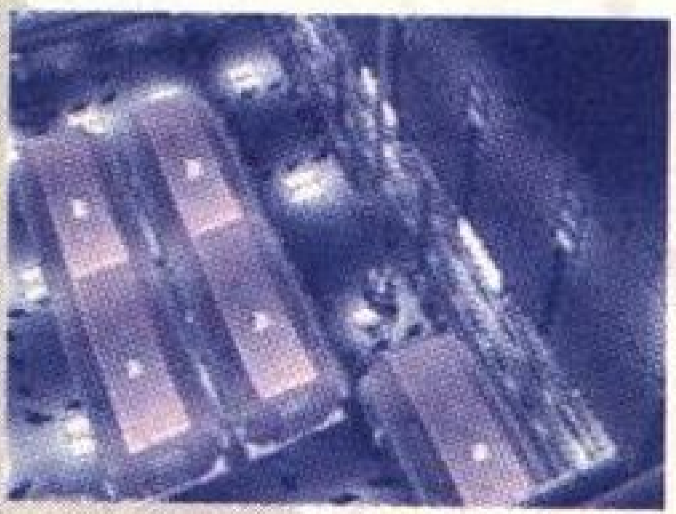
▶갑자기 시체?


▲신 공룡 등장



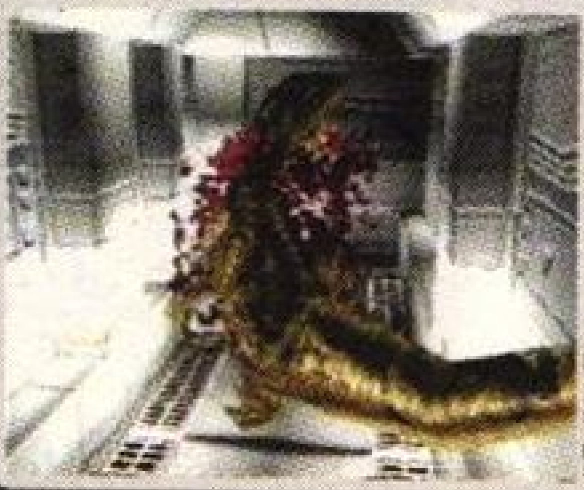
▲이것이 키 카드


▲시체 뒤지기는 이제 습관?


▲통로는 들어가는 쪽으로 만들어지므로 인내를 가지고 조작하자

반출 에리어의 복도를 지나 휴식소로 들어가자. 휴식소의 DDK는 아직 풀 수 없으므로 중앙 통로로 나가자. 공룡들을 피해 재주껏 2층으로 숨어들면 엄청나게 반가운 랩터가 등장한다. 간단히 도망쳐주고 통행 허가소로 들어가자. 들어가자마자 경보가 울리므로 재빨리 끄고 DDK디스크를 얻고 키칩을 얻고 플러그를 챙긴 다음 아까 랩터가 있던 통로의 통풍구를 통하여 장소를 옮기자. 이곳의 복도에 키 카드 LV C가 덜렁 놓여 있는데 이것을 집으면 이벤트로 푸른 랩터가 등장한다. 속공으로 처리해 주고 실험실로 들어가 DDK디스크를 입수하자. 휴식소에서는 게일을 만날 수 있지만 커크를 놓쳤다며 다시 나간다.


▲2마리씩 등장하는 공룡들. 그레네이드 탄이 모자라면 컨티뉴를 각오해야 한다


◀랩터가 반가웠던 적은 정말 처음


◀게임은 반갑지도 않은 듯(하기사 버리고 도망가려고 그랬으니…)

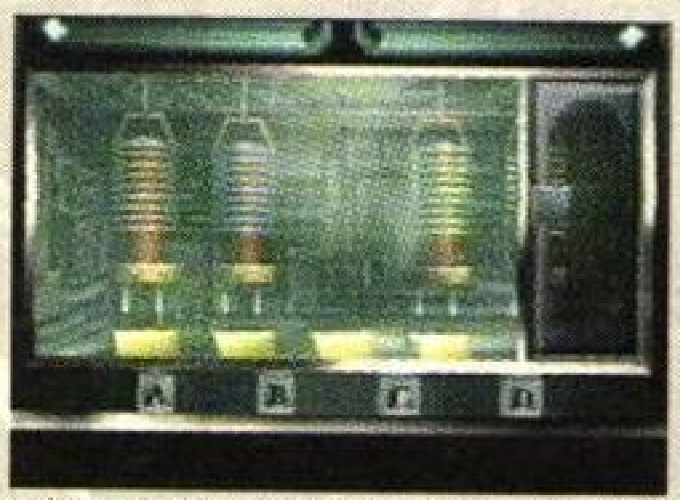
휴식소의 DDK록을 풀고 입도 관리국으로 들어가자. 들어가면 곧 릭이 좇아 들어오고 이곳에서 항구로 갈 수 있다는 말을 해주지만 항구로의 길은 열쇠가 없어 통과할 수 없는 상태이다. 그때, 방안에 놓여있던 연구원의 시체에 통신이 들어온다. 지금 대형 엘리베이터로 갈 거니깐 엘리베이터를 올려달라는 내용의. 가기 전에 키칩을 얻는 것을 잊지 말자. 레지너가 대신 도우러 가는데 엘리베이터로 내려온 것은 연구원들의 시체와 T-REX!! 하지만 T-REX는 주전원을 공격했다가 감전당하여 기절해 버린다. T-REX가 움직이지 않는 것은 좋지만 전원도 나가버려 엘리베이터로 들어갈 수가 없다. 배터리를 빼내서 원래 있던 자리로 옮긴 후 색깔 순서를 맞추어 전원을 넣자. 성공 후에 시체들을 조사하여 DDK디스크와 항구로의 열쇠를 얻고 다시 관리국으로 향하자. 이제



▲휴식소의 DDK는 해석하면 '水路'


▲키칩은 잊어버리기 쉽다


▲T-REX 다시 한번


▲A, B, C, D로 바뀌어 있지만 기본은 변함이 없다


▲순순히 보내줄 리가 없지…

항구로 갈 수는 있지만 서드에너지가 탄생시킨 아공간이 길을 막고 있다. 릭이 동전을 던지자 동전은 어딘 가로 사라져 버리고…. 레지너는 이제 서드에너지 제네레이터를 찾아 수색을 개시한다.

일단 통행 허가실의 DDK록을 해제하자. 그리고 계속해서 직진하여 문을 열면 스태빌라이저 실험실이 있던 복도와 통하게 된다. 셔터 때문에 갈 수 없었던 실험실에 가서 DDK디스크를 얻자. 이곳으로 진행한 후에는 키칩을 사용해야 하는데 통행 허가실에서 키칩을 넣어 키칩의 내용을 바꾸자. 앞에 했었던 키칩 바꾸기와 별다를 것이 없으므로 여유있게 진행하자. 그리고 그 키칩으로 길을 뚫은 뒤 이 게임 최후의 DDK록을 해제

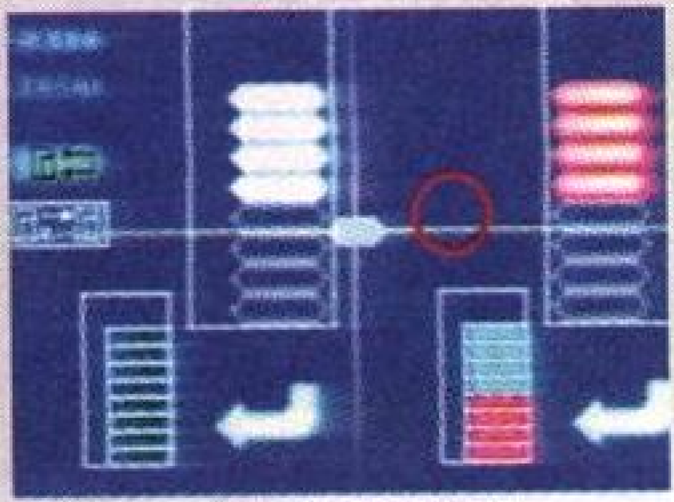
하자. 이 DDK는 정말 특수해서 본문이 숫자로 되어있는 엽기적 행태를 보여준다. 하지만 결과는 쉽다. 이 DDK만큼은 힌트를 게재하지 않겠다. 잘들해 보시길….



▲통행허가실의 DDK록. 아까 갔었던 실험실 이름이다



◀키칩의 패스 코드는 키칩에 쓰여있다



▲이 아이콘으로 블록의 교환이 가능하다

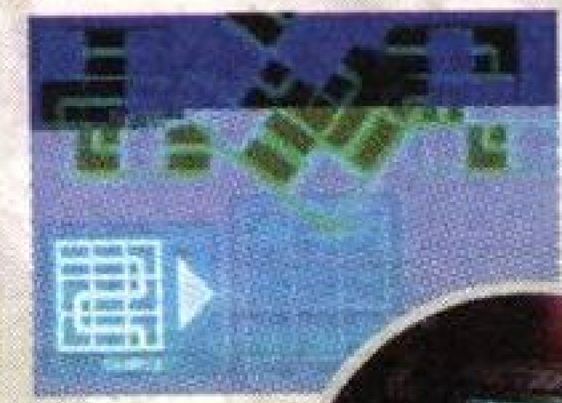


▲지시하는 키칩을 넣자

제네레이터를 발견하고 기동을 시켜보지만 기동이 되지 않는다. 옆의 문으로 들어가 전원 경로를 바꾸어야 하는데, 방식은 전에 컴퓨터실에서 해 봤던 길 맞추기 퍼즐과 같다. 경로를 바꾸고 다시 기동시켜 보면 "커크 박사 ID카드 내놔!" 라는 목소리가 들리고 열받은 레지너는 기계에 일격! 이때 나왔던 방에서 이상한 소리가 들리고 레지너는 다시 방으로 들어가 본다. 방에는 아까는 겨우 살아있던 연구원이 죽어 있었고 벽에는 핏자국이 선명하게 남아있었다. 일단 연구원의 시체에서 메모를 얻고 벽의 핏자국에서 지문을 채취하자. 실수로 연구원에서 지문을 채취하지 않도록 주의하자. 그 후 옆에 있는 메모에서 커크의 신원 번호를 알아두자! 범인을 따라 쫓아가 보면 범인이 커크 박사임을 알게 되고 그는 레지너에게 총을 겨눈다. 그리고 다시 게일이 등장하여 박사를 사로잡는다. 박사의 헛소리가 끝나고 릭이 달려온다. 이제 서드에너지를 폭주시키기 위하여 스태빌라이저와 이니셜라이저를 찾아야 한다. 역시 게일과 릭은 서로 다른 방법을 제시하는데…. 역시 탄알의 소모가 엄청나게 차이가 나므로 신중히 선택하자.



▲이 벽을 조사하면 길이 열린다



◀이거 이제 알 줄 알지?



▶에잇! 고물기계!

▼지문은 반드시 채취할 것





▲뭐가 역사에 이름이나!



▲타이밍의 황제 게일

분기 – 게일 루트

지하 3층의 창고로 직접 향하여 이니셜라이저와 스태빌라이저를 가져오는 무식한 방법. 두 개의 도구가 자동으로 조립되어 있는 것은 좋지만 그때까지 등장하는 공룡들의 문제가 된다. 반드시 탄알에 여유가 있는 사람만 진행할 것을 권한다. 창고는 반출 에리어의 열쇠가 있던 곳이므로 길 자체는 어려움이 없을 것이다.



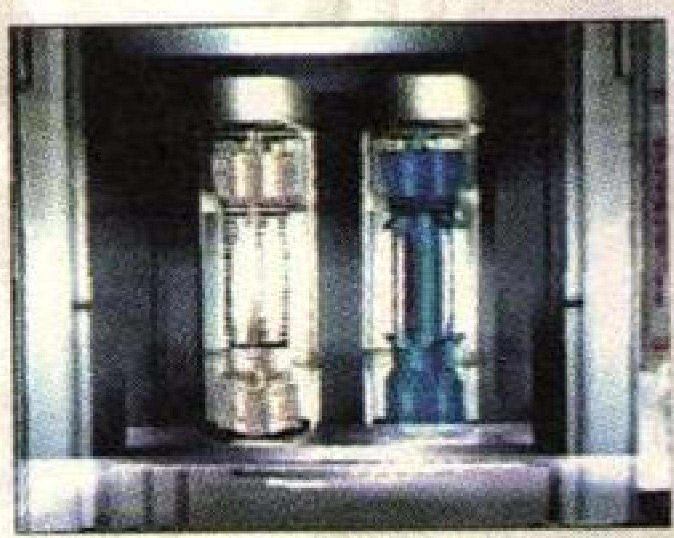
▲공룡…



▲또 공룡…



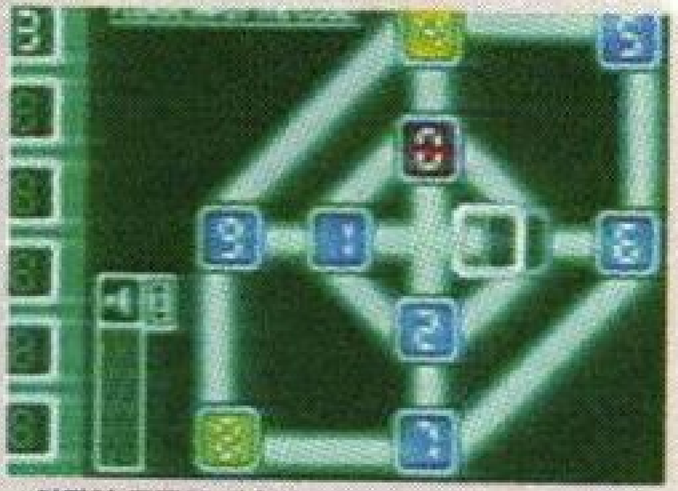
▲여기가 목적지



▲아이템은 미리 완성되어 있다

분기 - 릭 루트

일단 릭에게서 설계 디스크를 받으면 마지막 DDK가 있던 곳의 문으로 들어가서 패널을 조작하자. 6개의 번호판을 거쳐야 하는데 번호판마다 소리가 다른 것을 알 수 있다. 소리를 기억한 후 옆의 선반을 밀어서 나오는 스위치를 조사, 대화 마지막에 나오는 소리를 기억하여 번호를 입력하자. 성공하면 보호 파츠 2개를 입수할 수 있다. 번호는 반드시 기억할 것! 다음에는 스태빌라이저 실험실로 가서 설계 디스크를 사용, 패스코드를 입력하자. 패스코드는 아까 입력했던 번호를 반으로 잘라서 앞에 0을 붙인 번호이다. 정확히 입력하면 코어 파츠와 보호 파츠를 다시 얻을 수 있다. 이걸 가지고 남은 연구실로 향하자. 파츠를 얻기 전에 벽 구석에 있는 패널에 죽은 연구원이 남긴 메모의 번호를 입력, 샷건의 강화 파츠를 입수하자. 키 카드를 사용하여 안쪽으로 들어가면 남은 하나의 보호 파츠와 파츠를 조합하는 기계가 있다. 보호 파츠가 등장하면 화면 가운데에 있는 코어 파츠를 돌려서 끼우는 형식으로 하나의 조합에 성공하면 축의 회전 비율이 바뀌므로 조심하자. 조립이 성공하면 이니셜라이저와 스태빌라이저를 손에 넣을 수 있다.


▲이것이 문제의 번호판


▲이걸 밀면 스위치가 나온다


▲여기에서 3개의 파츠를 입수


▲이것이 최후의 파츠. 파츠의 수는 총 6개이다



▲돌려서 끼우는 것이 생각보다 쉽지는 않다

악몽의 끝

두 개의 도구를 입수했다면 통행 허가실로 가서 준비된 컴퓨터에 ID카드를 사용, 번호와 지문을 이용하여 커크의 ID카드를 위조하자. 그 후 제네레이터를 기동시키고 서드에너지 B2부로 이동하여 엘리베이터를 타고 아래로 내려가자. 전원을 넣은 후, 매뉴얼(제네레이터를 기동하는 기계 옆에 놓여 있다)에 지시되어 있는 도구를 집어넣고 다시 전원을 넣자. 나머지 하나도 같은 방식으로 입력하면 O. K. 이후에는 자동 진행으로 제네레이터는 폭주, 일행은 도주 준비를 한다. 그러나 사고로 게일은 커크 박사를 구하려다 부상을 입고 커크는 그런 게일을 버리고 도망간다. 자신의 등에 발신기가 붙어 있다는 사실도 모른 채….


▲ ID카드를 위조할 수 있는 컴퓨터


◀여기에 넣고


▲이곳의 패널을 조작해야 한다

▶다음엔 여기에 넣고


▼이곳의 패널을 조작하자




▲제네레이터의 폭주


▲게일은 부상을 입고 만다

엔딩 분기 - 1

일단 게일에게 가보면 게일은 펄스레시버를 준다. 게일을 부축하여 입도 관리국으로 오면 릭이 게일의 꼴을 보고 놀란다.

릭: 느낌 좋고… 게일? 어떻게 된 거야?
레지너: 커크가 도망쳤어.
릭: …죽일 놈!
(컴퓨터를 조작한다)
릭: 이제 이놈을 사용해서 탈출이다! 가자!
레지너: 하지만 커크는?
릭: 무슨 말을 하는 거야! 그 자식 멋대로 하게 냅둬!

게일: 기다려… 우리의 임무는 뭐지? 길 잃은 미아 인솔이냐…?
릭: 미안하군. 난 보이스카웃이다. 널 데리고 돌아간다. 지금 당장!
게일: 안돼…. 난 커크를 쫓는다….
릭: 너 지금 상황을 알고나 있는 거냐? 서드에너지는 이제 누구도 막을 수 없어! 여기에 남는 것은 자살행위야!
게일: 알고 있다. 30분이 지나도 돌아오지 않으면 너희들만 탈출하도록 해….
릭: 이봐! 어떻게 좀 해 봐!


▲게일은 이 와중에도 임무만을 생각한다


▲이러니저러니 해도 동료의식이 강한 릭

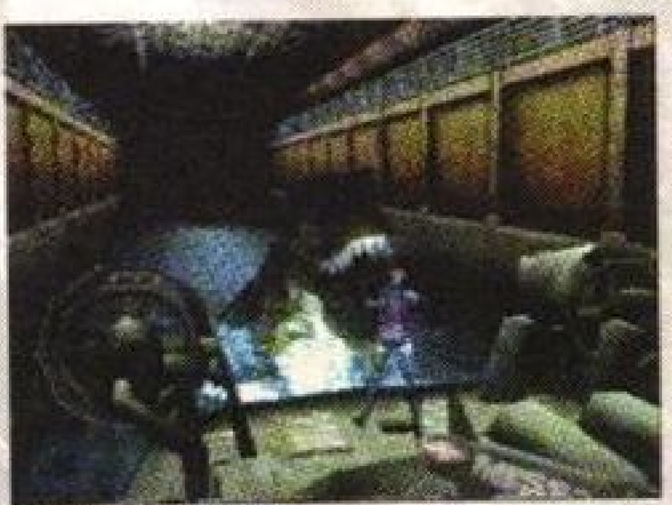
(분기에서 게일의 주장을 선택)

릭은 게일을 말리지 않은 레지너를 책망하지만 레지너는 그는 '프로'라며 할 수 없다고 한다. 커크 박사를 쫓아 게일을 데려오자. 장소는 펄스레시버를 사용해도 되고, 지도의 붉은색을 따라가도 된다. 박사를 잡아오면 레지너는 게일에게서 이 임무에서 박사는 보너스에 불과했으며 진짜 임무는 연구 기록이 담긴 디스크를 회수하는 것이라는 사실을 알게 된다. 경악하는 레지너. 그리고 게일은 숨을 거둔다. 어쨌든 커크 박사를 데리고 항구로 향한다. 탈출에는 성공하지만 T-REX가 끝까지 추적해온다. 마지막 인사를 해주러 몸소 배 밖으로 나오는 레지너. 그레네이드를 연사해 주면 된다. 일정양의 데미지를 주면 엔딩이다.


◀게일의 고백

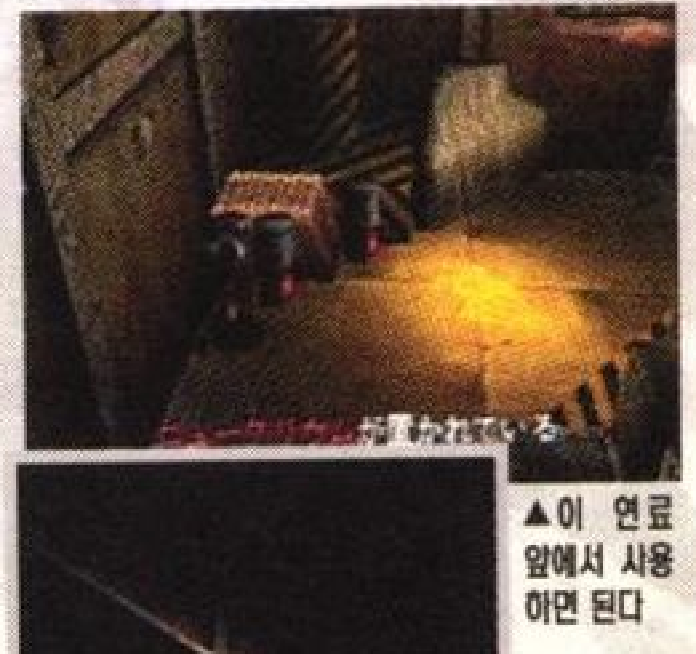

▲비웃는 커크 박사에게 분노의 일격


▲웬일인지 T-REX가 없어져 있다


▲그레네이드 4~5방이면 끝

엔딩 분기 – 2

선택 분기까지는 1과 같다. 여기서 릭의 주장을 골라서 게일을 기절시키자. 그리고 항구로 향하는 일행. 릭은 연료가 모자라다며 레지너에게 에너지 탱크를 주고는 연료를 채워오라고 한다. 항구 구석에 뉴트리움(ニュートリウム)이 있는 연료통 앞에서 에너지 탱크를 사용하면 된다. 연료는 채워지지만 T-REX가 추격해 온다. 항구에서 응격에 나서는 레지너. 빙빙 돌다가 FIRE마크가 나올 때 그레네이드로 T-REX를 공격하면 된다. 역시 일정량 이상의 데미지를 가하면 엔딩이다.


▲이 연료 앞에서 사용하면 된다


◀T-REX 최후의 등장

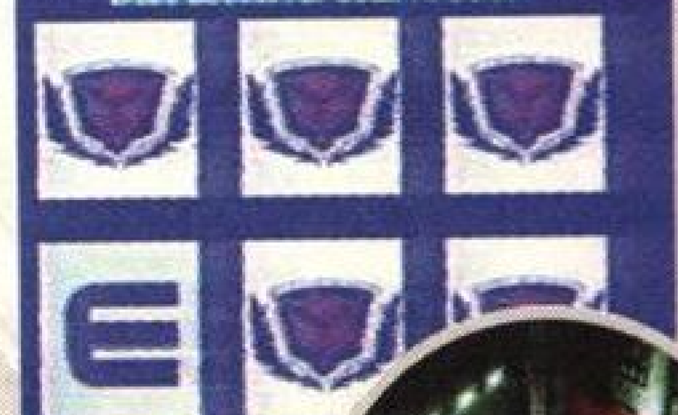


▲이 때 쏘면 된다

엔딩 분기 – 3

기본적으로 1과 같이 진행하면 되지만 게일을 쫓아가기 전에 헬리포트를 발견해야 한다. 헬리포트는 연구원 휴식소(研究員休息所)에 있는 장치에서 암호를 넣으면 나타나는 비밀통로를 통해 가는 법이 있고, 키 카드LV A로만 열리는 문들을 조사하여 나가다 보면 발견되는 방법이 있다. 어쨌든 헬리포트를 발견한 다음에 게일을 쫓아가면 대사가 전과는 틀리게 나오면서 게일이 살아있게 된다. 헬리포트에 다시 도착하면 릭을 데리러 나가면 되고 이후에는 자동으로 엔딩이다.


▲이곳이 직통 코스



▲전부 네 번 풀어야 한다


▶이리로 들어가도 된다


▲T-REX가 쫓아 온다

엔딩과 보너스

■엔딩1　끝까지 쫓아오는 T-REX. 죽었다고 생각한 순간 다시 모습을 드러내고 레지너는 플라스틱 폭탄으로 T-REX에게 작별인사를 고한다. 그리고 악몽의 섬을 뒤로 하는 일행….



■엔딩2　T-REX는 추격을 감행하지만 서드에너지는 폭주를 시작하고 그 속에 T-REX는 말려들어 어디론가 사라져 버린다. 간발의 차로 섬을 벗어나는 호버크래프트. 섬은 커다란 구멍을 남기고 조용히 멀어져 간다.



■엔딩3　지겹게도 쫓아오는 T-REX. 아슬아슬하게 헬기를 물지 못한다. 릭은 T-REX에게 헬기에서 폭탄을 한 발 쏘고 T-REX는 폭발에 휘말린다. 폭염에 둘러싸인 연구소를 아래로 두고 전원 무사한 헬기는 귀환을 시작한다.



▶엔딩 후의 특전

디노 크라이시스 역시 엔딩 후에 여러 가지 특전을 제공한다.

1. 1회 클리어시



두 가지 코스츔이 새로 추가된다. 코스츔은 로드할 때마다 바꿀 수 있다

2. 2회 클리어시



마지막 코스츔이 선택 가능하다. 참고로 이 옷을 고르면 무기가코믹하게 바뀐다



▲총은 들도끼…

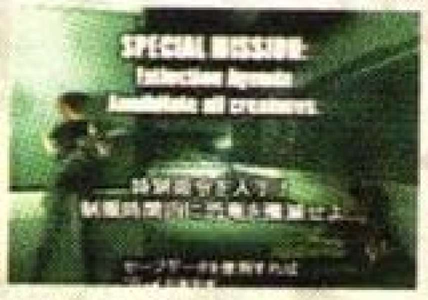


▶그레네이드는…

3. 4시간 이내 클리어

4시간 이내로 클리어하면 숨겨진 미션이 추가된다. 꼭 메탈기어를 연상시키는 화면의 이 미션은 제한 시간 내에 공룡들을 박멸하는 미션으로 굉장한 난이도를 자랑한다. 디노의 마스터라 생각되는 분들은 도전하시길….

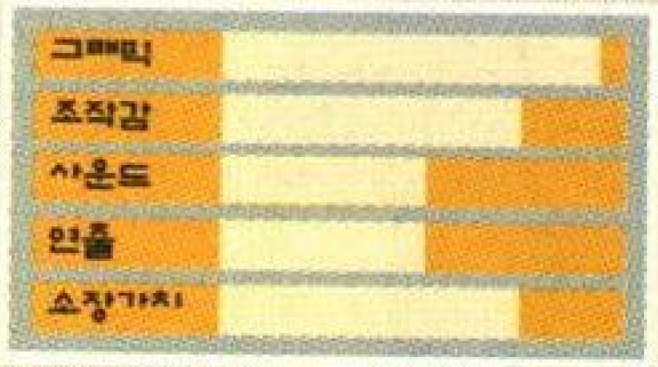
4. 엔딩 전부 달성



1발로 무한히 쏠 수 있는 무한 그레네이드 탄을 얻을 수 있다. 이로써 더 이상 도망만 다니지 않아도 된다!

5. 클리어 마다…

1회 클리어하면 처음부터 샷건을, 2회 클리어하면 처음부터 샷건과 그레네이드건을 사용할 수 있다. Ⓟ





PLAY STATION

소문은 현실이 된다

페르소나 2 -罪-

PERSONA 2 -Innocent Sin-

PlayStation

장르: RPG
제작사: 아틀라스
발매일: 발매중(6월 24일)
발매가: 6,800엔
※ 아날로그 컨트롤러(진동) 대응

드디어 과거의 진실에 다가서는 타츠야와 그의 친구들. 어째서 소문은 현실이 되는가? 그리고 결국 이 모든 것들의 원인은 무엇인가? [illegible] 하나 과거의 기억을 되찾아 [illegible] 비밀에 다가간다.

- 그래픽
- 조작감
- 스토리
- 사운드
- 소장가치

인물소개



쿠로스 준(黒須 淳)

10년 전 같이 마야를 지키기로 약속한 타츠야의 친구. 마야를 두고 빛과 그림자 같다고 말하게 만든 존재.



성창기사단 (聖槍 騎士團 : ロンギヌス・サーティーン)

마리오넷테이에가 「헌멜 포이아」를 조종하는 13명의 기사로 구성되어 있다. 라스트 바탈리온의 페르소나 대응 부대.



퀸 아쿠에리어스(クイーン・アクエリアス)

바람의 해골 소유자로서 가면당 4대 간부의 마지막 한 명. 어른을 중심으로 당원을 늘려 이데알 에너지를 모으고 있었던 것 같다.



우에스기 히데히코(上杉秀彦)

인기 상승중인 멀티 미디어 탤런트이자 유키노의 친구. 썰렁한 아저씨 개그가 필살기. 고등학교 시절 페르소나의 힘에 각성하였다. 보통 브라운(ブラウン)으로 불린다.

스토리 공략

이와토 산(岩戸山) 그리고 거울의 샘(鏡の泉)



자신의 잊혀진 과거의 기억을 되찾을 수 있다는 이와토 산의 거울의 샘. 첫 번째 거울의 샘(鏡の泉)에 도착하자 깅코가 말한다.

깅코 : 아직 기억 안나니? 타츠야… 10년 전 여름방학의 일이, 동굴이… 그때의 비밀 기지였어…



에이키치 : 그래서… 여기를 몇 번인가 꿈에서 봤군 그럼 역시…



그때 갑자기 나타나는 소녀의 유령. 그런데 이 소녀의 얼굴은!?

소녀의 유령 : ……

에이키치 : 마 마마마 말도 안돼… 저건…



깅코 : 저래도 생각 않나니!? 타츠야!! 그럼 안쪽으로 들어가자… 분명 저게 누군지 기억하게 될 거야…

두 번째 샘으로 도착하자… 과거의 기억이 되살아난다.



카츠야(타츠야의 형) : 휴우 너만 있으면 편히 축제 구경도 못 해, 내 용돈도 다 떨어져 버리고… 잠깐 보고 올 테니 여기 가만히 있어 타츠야.



검은 가면을 쓴 남자 아이 : 너 뭐하니?
타츠야 : …;



검은 가면을 쓴 남자 아이 : 그래 너도 혼자구나… 그럼 우리들은 같은 편이야. 파파랑 마마 오늘도 싸웠어. 같이 축제 가자고 약속했는데. 왜 어른들은 언제나 화를 내는 걸까?

그때 갑자기 어떤 남자애의 목소리가 들린다.



에이키치 : 우에에에에엥 아빠는 뚱땡이!!!
검은 가면을 쓴 남자 아이 : 너 괜찮니?
에이키치 : 훅훅. 으응 괜찮아. 너희들은 누구야?
검은 가면을 쓴 남자 아이 : 그러니까 난 블랙 팰콘… 재는 레드 이글인가?
에이키치 : 훌쩍. 그 그럼 나 나는 옐로 아울이구나. 우 우리 아빠 너무너무 무서워. 카 카라테라, 유도가 18단은 된다구.
검은 가면을 쓴 남자 아이 : 우리 파파는 책을 읽어주기도 하고 별을 보여주기도 하고 다정하지만… 마마랑 사이가 나빠…





깅코의 아버지 : 자아 보렴 리사. 너랑 똑같은 가면을 쓴 아이들이 있구나.
검은 가면을 쓴 남자 아이 : 아~! 이리로 와. 같이 놀자!
깅코의 아버지 : 자 가렴. 저 애들은 네 머리색이 다르다고 해서 괴롭히지는 않을 거야.
깅코 : … 정말이지?
검은 가면을 쓴 남자 아이 : 정의의 사도가 괴롭히겠어? 빨리 와.

그리고 넷의 즐거운 한때…

남자 아이의 목소리 : 시러어!! 사줘!! 사줘 사줘 사줘 사줘 사줘 사줘어어!!
어른의 목소리 : 에잇!! 시끄러워 에이키치!! 가면 사줬잖아!!
에이키치 : 아 아하 아하 아하하 또 또 넘어졌어!!
검은 가면을 쓴 남자 아이 : 하하하! 별 수 없구나 옐로는. 아아 피곤해… 이렇게 웃는 건 오랜만이야…
깅코 : 응. 앞으로도 계속 친구로 있어줄 거지?
에이키치 : 다 다 당연하지! 우 우우 우리들은 언제나 같은 편이야!! 그렇지!?
검은 가면을 쓴 남자 아이 : 그래! 혼자가 아냐. 4인 레인저가 모인걸. 우리들 그룹에 이름을 붙이자! 우리들만의 비밀. 모였을 때는 절대 가면을 벗어서는 안되는 비밀의 모임! 으응… 그래 가면당! 오늘부터 우리들은 가면당 패거리야!

가면당이라니? 대체… 그리고 이들은 또 즐거운 한 때를 보낸다.



검은 가면을 쓴 남자 아이 : 가위
깅코 : 바위
에이키치 : 보!!
타츠야 : …
깅코 : 와아~ 이겼다 이겼어!! 그럼 오늘은… 소꿉놀이로 결정!!
에이키치 : 뭐어~!? 오 오늘은 그림을 그리자… 나는 크레파스만 갖고 왔는데…
검은 가면을 쓴 남자 아이 : 안돼 옐로. 보스가 말하는 건 절대 지켜야한다고 정했잖아.
깅코 : 그럼 아빠는 레드. 엄마는 어차피 리사겠지? 그리고 블랙은 형!
에이키치 : 또 또 나는 아기…? 아 알았어… 응나 응나 응나 응나
깅코 : 당신~ 이제 아이들도 자니~ 같이 목욕해요~
검은 가면을 쓴 남자 아이 : 마마… 나 아직 밥 안 먹었어…

지하 1층의 '비밀의 방'을 모두 돌아다니면 그들이 어렸을 때 쓰던 '가면'을 얻을 수 있다. 귀찮겠지만 꼭 들려서 가면을 얻어두는 것이 좋다. 나중을 위해서. 이 가면을 얻지 않으면 아마 굉장히 슬플 것이다 (나중에 가면이 있어야 피레몬이 전용 페르소나를 주게 된다).





▲ 이 소녀는?





그리고 다시 세 번째 거울의 샘. 역시 과거의 기억이 떠오른다.

에이키치 : 아 아니? 보 본 적 없는 누나가 있네…

세라복을 입은 소녀 : 응? 아니? 귀여운 정의의 사도들이네~? 차~오

김코 : 언니 뭐 하고 있었어?

세라복을 입은 소녀 : 소원을 빌고 있었어. 장래에 원하는 사람이 될 수 있도록 말야!

김코 : 뭐~야! 그런 건 가면당에 들어가면 금방 원하는 사람이 될 수 있는데.

에이키치 : 가 가면당 보스는 저 절대적이야. 보 보스는 모 모두를 뭔가로 저 정할 수 있어.

세라복을 입은 소녀 : 와아~! 그럼 내가 원하는 사람이 될 수 있게 해줄 수도 있니?

에이키치 : 어 어떻게 할까? 나 나는 같은 편으로 삼아도 괘 괜찮은데.



검은 가면을 쓴 남자 아이 : 으응. 괜찮지 레드?

세라복을 입은 소녀 : 정말 고마워. 그렇다면 내가 보답으로 미래의 자신이 보인다는 소문의 주문을 가르쳐줄께?

김코 : 와아!! 할래 할래! 리사 레드랑 결혼했으려나?

세라복을 입은 소녀 : 그러니까 '페르소나 님'이라고 하는데…

전작을 해본 사람은 알겠지만 「페르소나 2」는 전작과의 미묘한(어쩌면 패러디라 할 수 있는) 관계가 있다. '조커 님' 놀이도 무언가 '페르소나 님' 놀이와 비슷한데. 그리고 네 번째 거울의 샘으로 향하자.

에이키치 : 어 어째서야!? 오 오늘 헤어진다니…!!

세라복을 입은 소녀 : 미안해 말 안해서… 여름방학이 끝나기 전에 우리 집 이사가게 되어 있었어… 너희들과 함께 있으면 너무 즐거워서… 말 못 한 거야.

김코 : 가면당 패거리는 계~속 같이 있겠다고 규칙이라고 손가락 걸고 약속했는데!! 거짓말 쟁이! 언니는 거짓말쟁이야!!

세라복을 입은 소녀 : 치사하지… 이런 건 너무한 거겠지…

에이키치 : 타츠야!! 너 오늘 보스잖아!? 안 된다고 가면 안 된다고 명령해!

…그리고 마지막 거울의 샘으로 향해서 가자…

타츠야 : …

에이키치 : 준!! 너도 뭔가 말해봐!! 누나랑 헤어져도 상관없다는 거야!?



준 : …

김코 : 못 가게 할래… 못 가게 할거야!! 내일까지 신사에 가둬두면 언니는 분명 아무 데도 가지 못할 거야!!



김코의 목소리 : 그만 둬! 이제 그만 둬!!

김코 : 알았으니까… 잊은 게 아니니까 이제 그만 둬. 생각났겠지 타츠야? 내가… 내가… 언니를 죽







였다는 걸!!
에이키치 : 네 탓이 아냐… 모두 내 잘못이야. 난…정말 엄청난 바보야!! 자신이 한 짓이 무서워서 모든 걸 꿈이라고 여길려고 했었어!
깅코 : 알고 있었어. 실은 가면당의 이름을 들었을 때부터… 그 일이 현실이었던 게 아닐까하고… 10년 동안 악몽이였으면 하고 계속 생각했었어. 그랬더니 그러는 동안 뭐가 진짜인지 알 수 없게 돼서… 모두 내 망상이 아닌가 하고…
유키노 : 무슨 일이 있었던 거야? 그 뒤에?
깅코 : 언니를 신사에 가뒀어. 타츠야는 마지막까지 반대했었어… 그래서 타츠야도 같이…
에이키치 : 하룻밤만 가둬 둘려는 생각이었어. 하룻밤만 참으면 이사갈 수 없을 거라고. 어렸었지… 하지만 그렇다고 넘어갈 수 있는 일이 아닐텐데 말야.
깅코 : 다음날 와보니 신사는 방화범에 의해 불타 있었고. 무서웠어. 언니와 타츠야를 죽여버린 게 아닐까하고.
에이키치 : 준과 깅코와 셋이서 울면서 비밀 기지에 가면을 숨기고 두 번 다시 만나지 말자고 마지막 약속을 정한 거야. 한참 후에 타츠야는 방화범의 칼에 찔렸지만 살아있다는 소문은 들었지… 하지만 만나볼 면목이 없었던 거야. 난 마지막까지 누나를 지킬려고 했는데 난… 누나를 죽이고 말았어!!
깅코 : 살아있어… 언니는 살아있어!
에이키치 : 뭐라고…!? 너 너도 아까 누나를 죽였다고?
깅코 : 신사가 불타서 난리가 났을 때… 아버지보고 경찰에 전화를 해보라고 했었어. 하지만 언니의 시체는 없었다고 했어…
유키노 : 그래서 더 혼란되었다는 거로군. 아직



애였으니 무리도 아냐. 그럼 그 누나는 살아있는 거잖아? 다행이네.
깅코 : 다행이 아냐!! …언니가 조커야!
에이키치&타츠야&유키노 : !?
깅코 : 킹이 말했잖아!? 조커는 「여신」처럼 아름답다고!! 언니도 여신 같은 사람이었어!!



마야 : 드디어 죄를 생각해낸 거 같구나… 그래 난 살아있어. 복수하기 위해서 동료를 속이고 너희들이 모든 것을 생각해내는 것을 기다리고 있던 거야!
깅코 : 그럴 수가!? 설마 마야씨가!? 용서해 줘 언니…
마야 : 안돼. 내가 얼마나 큰 공포를 맛 봤는지 느끼게 해주겠어!! 자!!

그러나 갑자기 나타난 또 한 명의 마야!?

마야 : 너 너는!? 이런!! 지금쯤은 내 동료들이 널 없앴을 텐데!!



▲ 히로인이 그렇게 쉽게 당할 줄 알고!?

마야 : 그렇게 쉽게 당하면 여자 주인공의 이름이 아깝잖아?
에이키치 : 마야 누나가 둘이라니!? 대체 무슨 소리야!?
마야 : 차오 모두 안녕. 늦어서 미안. 그 녀석은 아마도 그 테러리스트의 소문이 만들어낸 내 가



짜, 가면당의 첩자야!!
마야 : 네 녀석… 이제 조금만 더 있으면 잘 될 뻔 했는데!!
??? : 정말 그렇군… 더 이상 날 방해하지 말아줬으면 좋겠네.
타츠야&마야 : …!!



조커 : 너를 죽은 그 사람이라고 생각하게 하고 절망 속에서 단죄하게 하려던 내 계획이 쓸모 없어졌군. 사라져라 목숨이 아깝다면 말야.
마야 : 그럴 수는 없어. 준



유키노&타츠야&에이키치&깅코 : !?
마야 : 난 살아있어. 이제 괴로워하지 마…
조커 : 그만둬… 있을 수 없어! 타츠야가 죽였어!
마야 : 너랑 타츠야가 싸울 이유는 전혀 없어… 그 공원에서 그날 밤 있었던 일을 생각해 보렴. 너희들 둘은 마치…
조커 : 그녀석을 죽여라아아!!
섀도우 마야 : 조금 예정이 흐트러졌지만 너희들을 모두 죽이면 끝나겠지. 아마노 마야. 거기 학생은 아쉽지만.
마야 : 글쎄 그렇게 쉽게 될까? 이 애들은 내가 지키겠어. 그리고 준도!!



그리고 섀도우 마야와의 전투. 충분한 레벨 업만 거쳤다면 역시 그다지 어렵지는 않다. 레벨 30 초반만 넘는다면 그다지 어렵지 않게 전투할 수 있다.

섀도우 마야 : 어째서지 너는 죽고 싶었잖아.

마야 : 난 죽고 싶었던 게 아니야 가짜 아가씨.



에이키치 : 정말 정말 누나야?

마야 : 여기에 올 때까지 저 샘 덕분에 모두 생각났어. 미안해. 모두를 잊고 있어서. 정말 미안해…

깅코 : 어째서 어째서 몰랐던 걸까. 페르소나는 계속 마야씨가 언니라고 가르쳐줬었는데!! 미안해… 난! 우와아아아앙!!



에이키치 : 나는… 난 정말 엄청난 짓을 저지르고 말았어. 미움을 사도 할 사과할 말이 없어.

마야 : 으응 모든 건 그때부터 시작됐어. 불행한 생각의 결과… 다시 만나게 된 걸 감사하지만 원망하진 않아. 오히려 나야말로…



소녀의 유령 : …

마야 : 너도 소문에서만 존재하는 내 환영이로구나…

마야의 환영 : 난 그 화재의 공포와 함께 모두를 잊어버린 너를 대신해서 죤에 대해 알려주고 싶었을 뿐.

마야 : 사루비아 꽃 '너 만을 생각해'

마야의 환영 : 죤도 거짓 기억에 괴로워하고 있어. 난 변해 가는 그를 보고 있을 수밖에 없었어. 부탁이야 그를 구해 줘. 고마워 나의 영웅.



그리고 마야의 환영은 사라지고 다시 황금색 나비가 나타난다.



마야 : 당신이 피레몬? 그래 분명 난 10년 전 당신을 만난 적이 있었어.



피레몬 : 기억해 주다니 영광이로군. 여러분은 그 때의 그 눈빛 그대로 지금은 늠름하게 성장했다. 경의를 표하네. 자 지금까지 봐왔던 대로 여러분의 예전 동료는 잘못된 기억에 사로잡혀 괴로워하고 있네. 그는 소문을 이용하려다 소문에 빨려 들어 인류 궁극의 꿈을 향해 움직이기 시작했다… 그것은 쿠로스 죤의 진정한 바램이 아니다. 그의 정신은 소문에 사로 잡혀 서서히 사람의 생각에서 벗어나고 있는 것이네. 성스러운 십자가 그랜드 크로스의 때가 다가오고 나우이 오린(ナウイ・オリン) 제5의 태양의 시대가 다가온 지금 세계가 멸망하기까지 한시의 여유도 없네. 사람의 운명을 갖고 노는 '다가오는 혼돈'의 품속에서 친구를 구하고 싶다면 '카르콜(カルコル)'로 향해라.

다시 피레몬과 만나게 된다. 피레몬은 죤과 이 세계의 앞날에 대해 이야기하고 그것을 막기 위해서는 카르콜로 향해야한다는 사실을 이야기해준다. 그리고 일행은 신사로 돌아간다.

마야 : 여기에서 타츠야와 하룻밤을 보냈었어. 모두와 함께 지낸 곳도 이 곳. 즐거운 추억을 무척 많이 만들었었어.





에이키치 : 하지만 아직 한명이 부족해.

깅코 : 응. 죤을 맞이하러 가자! 가면당 모두 함께!

그때 유키노에게 카츠바 탐정 사무소의 타마키에게서 전화가 온다.

유키노 : 아아 타마키야? 마침 잘 됐어. 오카무라 선생님에게 물어볼 게 있어. 바꿔 줘.



타마키의 목소리 : 그럴 때가 아니야! 하늘 봐 하늘!!







▲ 하늘을 뒤덮고







▲ 도시를 점령한다



▲ 하늘을 나는 나찌의 비행기(?)





킨코 : 하이메~ 정말이야 이거!? 왜 군대가 하늘에서 내려오는 거지!?

타마키의 목소리 : 여보세요! 유키노 듣고 있어!?

유키노 : 그래 듣고 있어. 설마 저거?

타마키의 목소리 : 그 설마라니까!! 라스트 바탈리온 소문이 현실이 돼버린 거야! 그래서 아! 자 잠깐!?

이데알 선생님의 목소리 : 알았니!? 잘 들으렴!! 카르콜이란 건 달팽이를 뜻하는 말이야. 카시하라 선생님은 '달팽이 산(蝸牛山)'에 마야의 치첸·이차(チチェン・イッツア)에 있는 카르콜 유적의 원형이 있다고 했어!! 라스트 바탈리온이 노리는 건 카라콜에 있는 '시간의 원환(時の圓環)'이야!! 만에 하나 '시간의 원환'이 작동하면 이 세상은… 한시라도 빨리 카라콜로 향해야 돼! 그들을 '시간의 원환'에 다가가게 해서는 안된다구!

유키노 : 달팽이 산이라고? 지금 그 산 절에는 쥰 스케씨가 있어!! 그에게 무슨 일이 생기면 나는…

마야 : 유키 진정해! 그 후지이씨가 그렇게 간단히 죽을리 없잖아? 서둘러 구하러 가자. 알았지?

카르콜 산(カルコル山)



에이키치 : 다가가면 바로 공격당할 분위기로군. 길은 저 정면과… 이쪽 산길인가… 어떻게 할거야? 난 어느 쪽이든 상관없어.

유키노 : 멍하니 있을 시간 없어! 정면으로 나가자!

마야 : 분명 정면으로 가면 거리는 짧겠지만 저래서는 편히 가긴 어렵겠지. 조금 돌아가더라도 이쪽으로 우회해서 가는 게 결과적으로 빠를지도 몰라.

킨코 : 어쩌지…타츠야?

선택 항목
- 정면 돌파한다(正面突破する)
- 우회한다(迂回する)



여기서 이벤트 분기가 달라지지만 플레이 시간이 길어지는가 적어지는가 정도이다. 레벨이 충분하다면 정면 돌파를 택하자!

유키노 : 좋아…



이 다음부터는 그냥 직진만 하면 길이 나온다. 맵을 볼 필요도 없을 정도로. 대신 나오는 적들이 약간 레벨이 높다. 거의 보스 수준이라고 봐도 될 정도의 강력한 적. 계속 통과하다 보면 절이 나온다.

유키노 : 비켜라아아앗!



작은 스님 : 아이아악 이제 틀렸어요오~

주지 스님 : 이긴다!! 굴하지 않는다!(不屈). 지지 않는다!(不敗). 쓰러지지 않는다!(不倒). 우리에게 전해지는 호걸류고무술(豪傑流古武術)!! 그깐 딱총에게 지지 않는다! 싸워라아아!!



에이키치의 목소리 : 오케에에이!



유키노 : 난 급하다구!! 죽고 싶은 녀석부터 와라!!

에이키치 : 네 녀석들!! 오늘 누님은 좀 다를거다!

그리고 라스트 바탈리온들을 처치해준다.

유키노 : 스님!! 저, 쥰스케씨는… 쥰스케씨는 어디에!?

주지 스님 : 쥰스케라면 저 병사들이 하늘에서 내려오는 걸보고 정상으로 향했는데…

유키노 : 그럴 수가… 이럴 때까지 카메라맨의 근성을 펼칠 필요가 있는 거야!! 어째서 막지 않았어요!?

주지 스님 : 그럼 너라면 막을 수 있었겠느냐?

유키노 : …죄송해요.

주지 스님 : 꿈을 쫓은 이를 막을 권리는 누구에게도 없네. 꿈은 사람을 풍요하게 하는 반면 그 몸을 망칠 수도 있지. 실로 인간이란 업보가 깊은 생물일세. 쥰스케에게서 네게 전해달라는 게 있네.

유키노 : 그 라이카 사진기는 쥰스케씨의 보물인…

주지 스님 : 쥰스케가 돌아가신 아버지에게 받은



것이네. 그는 언제나 이렇게 말했지. "언젠가 네가 마음속으로 카메라맨을 바라보는 날이 오면 이것을 맡기고 싶다"고 말이네. 사람의 생각이란 건 몇 대에 걸쳐서 그렇게 이어져 가는 것. 만약 네가 자신이 그걸 받을 자격이 없다고 여기면 네가 직접 돌려주러 가라.

마야 : 고맙습니다 정말 도움이 됐어요.

작은 스님 : 주지 스님! 하늘이! 하늘이!!





▶ 카라콜 등장!

주지 스님 : 저건 소문의 사자자리 유성군인가? 마치 사자의 포효 같구먼. 이러한 시기에 있을 수 없는 별이 떨어진다… 왠지 불길한…

마야 : '사자의 포효는 널리 울려 퍼진다', 그랜드 크로스가 시작될 때까지 그다지 시간이 없어! 카라콜은 분명 정상이겠지. 서두르자!

그리고 모두 돌아가려는 데 마야가 무언가를 발견한다.



마야 : 이건 네모필라…

네모필라의 꽃말은 '나는 당신을 용서한다'란 뜻. 이것의 의미는?

절에서 나오면 바로 옆에 카라콜로 향하는 길이 있다.

롱기누스 12 : 페르소나 센서에 반응이 있군…





마야 : 저게 카라콜이군. 분명 예전 사진에서 본 마야 유적과 비슷해. 천문대로 오해받았었지만…

유키노 : 전에 왔을 땐 저런 건 없었어. 설마 쥰스케씨 저 안에 있는 건!?

에이키치 : 저 로봇 같은 건 아까 하늘을 날던 녀석들 같은데?

롱기누스 13 : 기다려라 엘프. 잡음 마이크에 반응이 있다.

롱기누스 11 : 흥 쥐새끼로군. 딱 좋아 조무래기들에게 질렸던 참이니. 이 나라의 페르소나를 쓰는 녀석들의 실력이 어떤가 보도록 할까. 따라와라! 쯔베르프 드라이첸!!

깅코 : 아이야- 걸렸어!!

마야 : 모두 흩어져!!

그러나 결국 포위 당하고 만다.



롱기누스 11 : 어떤 녀석들인가 했더니 여자와 아이들인가. 우리들 성창 기사단에게 발각된걸 불운으로 여겨라!

유키노 : 포위 당했다! 둘이서 하나씩… 나머지는 내가 맡겠어!!

에이키치 : 레이디에게 무리하게 놔둘 순 없어! 남자라면, 진짜 승부는 미쉘님에게 맡기라구!!





선택 항목
- 내가 혼자 한다(俺が一人でやる)
- 마이와 함께 한다(舞耶と組む)
- 깅코와 함께 한다(ギンコと組む)
- 에이키치와 함께 한다(栄吉と組む)
- 유키노와 함께 한다(ゆきのと組む)

남자라면 당연히 혼자 한다! 그렇게 되면 성창 기사단의 한명과 1 : 1로 싸우게 된다.



롱기누스 13 : 훗훗훗! 혼자서 싸울려는 거냐 꼬맹이!? 그 만용만은 칭찬해주지 꼬맹이!!

타츠야 : …

롱기누스 13 : 씹는 거냐 꼬맹이!!! 페르소나를 봉인하는 성창의 힘! 복제라고는 해도 무시할 수 없을 거다!!

적의 롱기누스 스피어(ロンギヌス・スピア-) 공격을 맞을 경우 페르소나를 사용할 수 없게 되니 확인을 해야한다. SP가 떨어져 페르소나를 쓸 수 없을 때와는 달리 자동으로 공격으로 전환되지 않기 때문이다.



후지이의 목소리 : 어이 그렇게 우스운 표정을 하면 미인에게 어울리지 않아.

유키노 : 쥰스케씨!?

후지이 : 좀 실수했지만 말야… 여기에서 벌어진 전투… 확실히 필름에 담았어.

유키노 : 어째서… 어째서 이런…!!

후지이 : 우리들은 세상의 깨끗한 일이던 더러운 일이던 감추지 않고 사람들에게 전해는 게 일이야. 그렇지 유키? 그러니까 말야… 그게 우리들의 자랑이기 때문이지. 주지 스님에게 카메라 받았어?

유키노 : 응, 받았어

후지이 : 그래… 쿠욱, 몇 번인가 여기에 와서 저 별을 잡을 수 있지 않을까 하고 셔터를 눌렀지 유키… 별을 잡도록 해…

마야 : 유키… 시간이 없어.

유키노 : 싫어어어어!! 난 여기에 남겠어! 더 이상 싸울 수 없어! 싸우고 싶지 않아!



선택 항목
- 그의 마음을 헛되게 할 생각인가?(彼の想を…無にする気か?)
- 넷이서 서두르자(4人で…先を急ごう)

"그의 마음을 헛되게 할 생각인가?"

깅코 : 그런… 천야… 너무하잖아.

마야 : 타츠야가 말하는 대로야. 후지이씨는 유키가 진짜 꿈을 이루길 바랬던 거야. 이대로는 소문 때문에 세상이 망하게 될 거야. 그렇게 되면 후지이씨의 소원도 유키의 꿈도 이루어지지 않아.

유키노 : 갈까… 아직 해야할 일이 있었어. 안나를 구해야한다는 맹세, 이루지 못 했어.



피레몬 : 강한 생각, 다정한 생각은 사람에게서 사람으로, 그 카메라는 당신이 사랑하는 사람의 마음 그것, 새로운 페르소나로써 당신 속에서 살아나가게 되리라…



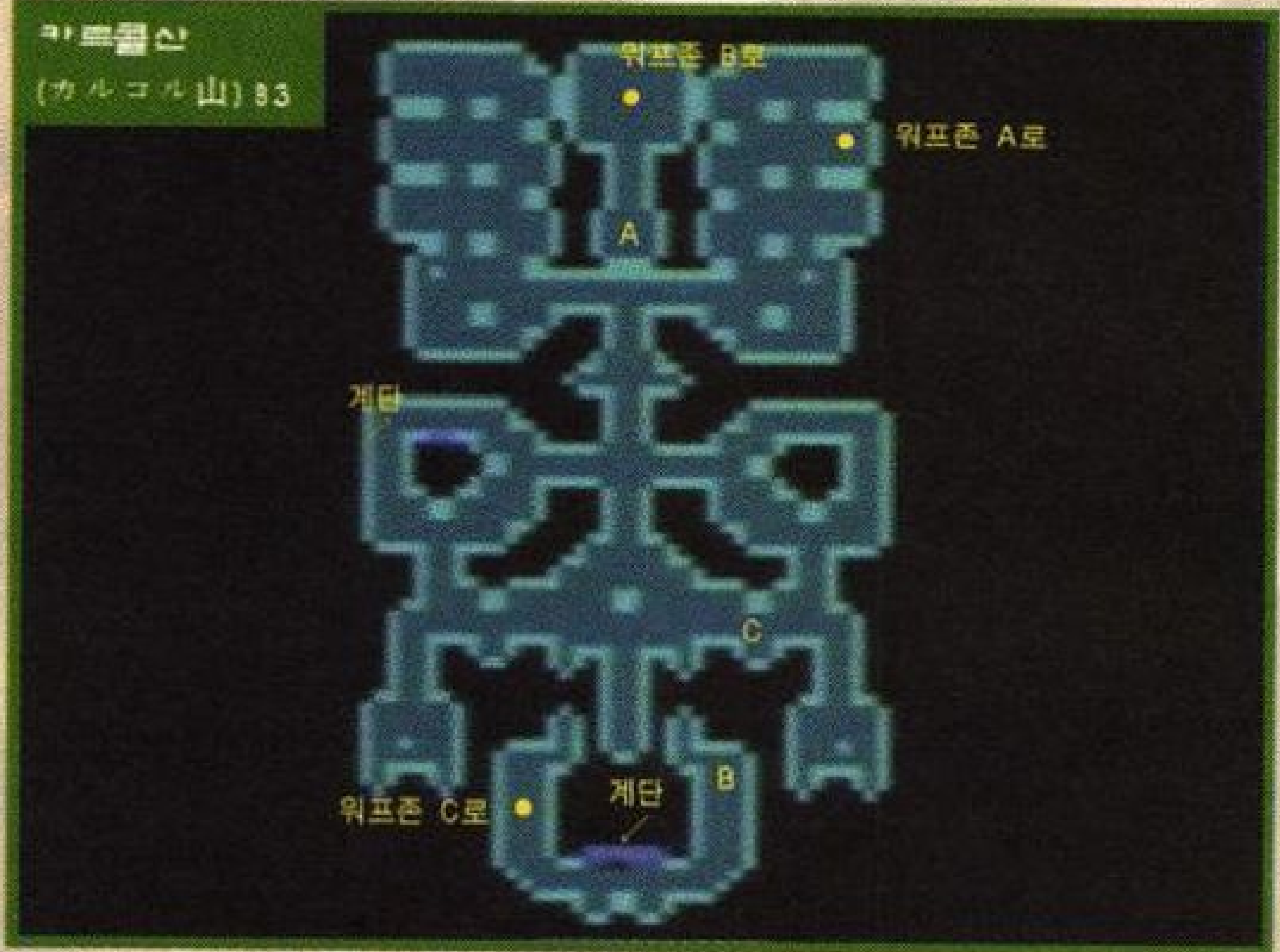
둘가 : 나는 둘가 세상을 어지럽히는 악마를 없애는 것이 내 역할, 그것은 즉 당신의 숙명과도 마찬가지.

유키노 : 그런가, 고마워 피레몬, 자 가자.



새로운 페르소나 둘가(ドゥルガ-)를 얻게 된다. 전격을 쓰는 강력한 페르소나이니 필히 장착해서 사용하도록 하자. 그리고 카르콜로 GO! 카르콜에서는 아까는 사용할 수 없었던 케이블카를 쓸 수 있다. 케이블카를 통해 다시 나올 수 있으니… 유용하게 쓰도록 하자. 또한 스텔라의 방(ステーラの間)에서는 적이 등장하니 들어가기 전에 잠시 정비를 해두는 것이 좋을 것이다. 지하 2층의 움직이는 바닥은 얼핏보기에는 복잡해 보지만 맵을 확대해서 보면 바닥이 다 보이기 때문에 무척 통과하기 쉽다. 그리고 그 움직이는 바닥이 있는 방을 통과하면 기둥 가운데 아이템 상자가 보이지만 그 주변은





모두 워프존이다. 따라서 들어갈 수 는 없지만 다행히 그 서쪽에 있는 구석의 워프존으로 퐁당 뛰어들면 그대로 가운데로 들어갈 수 있다! 지하 3층의 워프존은 동쪽 가운데 워프존만이 가운데로 워프할 수 있는 길이다. 그 다음은 워프존을 따라서 지하 4층으로.

지하 4층으로 내려와 문을 열고 들어가면 중앙 다리로 통하게 된다. 그곳에는 안나



가 성창 기사단에게 포위되어 있다.

롱기누스 8 : *벌써 끝인가? 재미없군. 멸망을 꿈꾼다는 네 녀석의 힘은 고작 이 정도냐?*

안나 : *으… 어째서 그것을?*

롱기누스 9 : *우리들은 뭐든지 알고 있지. 쿡쿡쿡. 이제 와서 삶을 바라는가? 벌레 주제에 예전에 꾸던 꿈을 잊을 수 없다는 거냐.*

롱기누스 10 : *미숙하군. 망가진 인형에게 볼일은 없다. 아우프 비더 제엔. 잘 가라.*

유키노 : *기다려…*

에이키치 : *우리들은 지금… 혈관이 터지기 직전이야. 피할 생각은 없다. 빨리 와라.*

롱기누스 9 : *핫핫핫! 벌레 주제에 떠벌리는 거냐!? 벌레는 벌레답게 계속 울고 있기나 해!*

롱기누스 8 : *별을 잡는다니 웃기는군! 땅을 기는 벌레는 땅으로 돌아가는 게 도리다!!*

김코 : *이녀석들… 어떻게 후지이씨를 알고 있지!?*

유키노 : *그 사람을 비웃다니!!*

그리고 3명의 성창 기사단과 싸우게 된다. 아까와 마찬가지로 롱기누스 스피어 공



격을 조심하도록 하자.

안나 : *정말 귀찮게 구는 녀석. 하지만 왜 그렇게 날 맴도는 거지?*



유키노 : 옛날의 나와 너무 닮았으니까. 하고 싶은게 뭔지, 왜 살고 있는지 도대체 뭐가 뭔지 몰라 모두 없어져 버리길 바랬어. 정말 어렸었지. 그런 건 서두른다고 찾아지는 게 아냐. 침착하게 조금씩 찾으면 되는 거야.

안나 : …

유키노의 목소리 : 거참 구역질 나네. 너도 속으론 선택한 길이 실패하지 않을까 하고 아주 많이



괴로워하고 있는 주제에 말야.

유키노 : 난 꿈이 두 가지 있었지. 한가지는 지금 나아가려는 카메라맨. 또 하나는 사에코 선생님 같은 교사의 길. 하지만 교사가 되기엔 머리가 부족하고, 카메라맨으로서는 재능이 부족하다는 생각이 들어. 이상과 재능의 한계 사이에서 괴로워하지 않니? 예전처럼 주위 사람에게 투정을 부리면 편할 거라고, 남자랑 자면 편할거라고 그렇게 말해주라고. 그 아가씨에게.

에이키치 : 가짜주제에 네 녀석이…

유키노 : 네가 말하는 게 맞아. 내 속에는 주저가 있었지. 그래서 준스케씨에게 다가가려고 했었던 거야.

유키노 : 하지만 안나, 구르면서 방황하면서 자신을 세워나가고 앞으로 나아가야 하는 게 인간이야. 이건 준스케씨, 그리고 모두가 가르쳐줬어. 지금이라면 있는 그대로의 자신을 받아들일 수 있어. 그렇게 하지 않으면 꿈 따위는 쫓을 수도 없어.

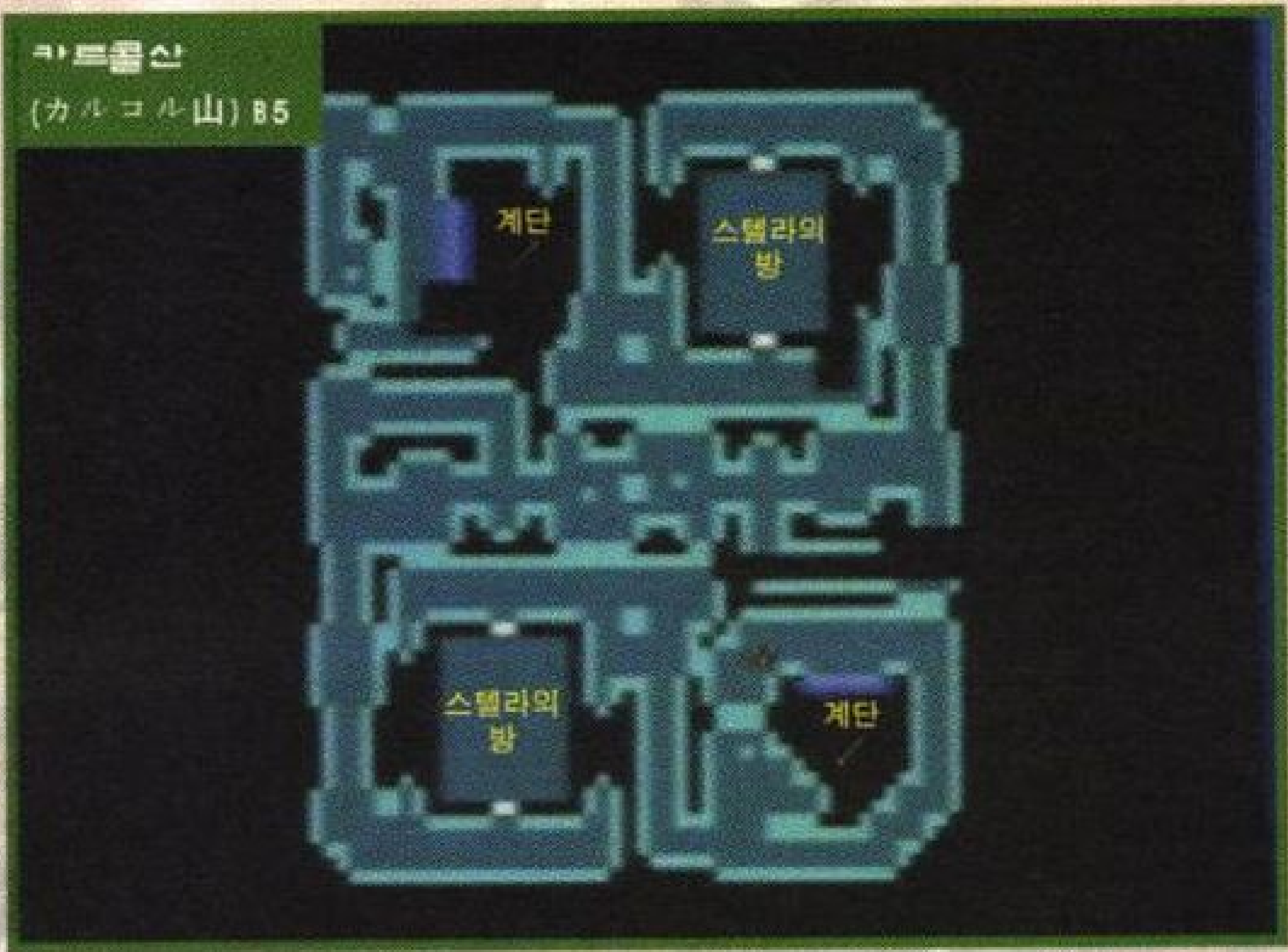
섀도우 유키노 : 쳇!! 맘에 안 드는군! 난 들은 필요 없어!!

유키노 : 스오우 빨리 가! 너도 해야할 일이 있잖아? 쿠로스의 눈을 뜨게 하라구!



마야 : 유키… 가자 모두!

안나 : 당신은 정말 바보라고 할만큼 솔직하군. 기분 좋아.



유키노&섀도우 유키노 : 간다아아아아아아아아!!

그리고 두 번째 스텔라의 방에서 다시 과



거의 기억이 되살아난다.

에이키치 : 타츠야!! 너 오늘 보스잖아!? 가서는 안 된다고 가면 안 된다고 명령해!!

타츠야 : …

에이키치 : 준!! 너도 뭐든 말해보라구!! 누나랑 헤어져도 괜찮아!?

준 : …





김코 : 못 가게 하겠어… 못 가게 할테야!! 내일까지 신사에 가둬두면 언니 분명 어디에도 갈 수 없어!!

준 : 안돼 모두! 누나를 보내줘!

에이키치 : 누나를 죽이는 거지?

마야 : 모두 보내줘! 부탁이야 도와줘 준!



김코 : 아무 데도 못 가게 언니를 죽이는 거지?

그리고 자신의 페르소나를 불러 신사에 불을 지르는 타츠야!



준 : 우와아아아아아앙!! 누나!!



준 : 엉엉 누나 미안해 미안해, 난 누나를 지키지 못했어.

깅코 : 아냐! 아니라구 준, 이건 진실과 전혀 달라!

에이키치 : 그래 타츠야는 마야 누나를 구하려고 했어, 나쁜 건 우리들이야. 기억해 내라구!

마야 : 준, 자 난 살아있어, 부탁이니까 눈을 떠.

준 : 거짓말이야! 너 따위가 누나일리가 없어!! 타츠야가 누나를 죽인 거야!!

그리고 준은 꽃을 남기고 떠난다.



마야 : 라즈베리 '깊은 후회' 실은 준도 알고 있는 거야. 그런데 무언가가 진실을 생각해 내는 걸 방해하고 있어. 누군가가… 분명 소문을 현실로 바꾸고 있는 무언가가…

그리고 10년 전의 과거로 다시 돌아간다

마야 : 여기는… 10년 전까지 내가 살고 있던 아파트의 공원…



마야 : 우리 집을 어떻게 알았니? 창문을 여니 같은 애가 두 명 있는걸 보고 놀랐어.

준 : 어두웠으니까 그렇게 보여도 이상하지 않을 거야.

마야 : 도플갱어라고 알고 있니? "조용한 밤 황구는 잠에 든다. 이 집에 내 연인은 예전에 살고 있었지만 그 사람은 이 도시를 이미 떠나 그 집만이 지금 여기에 남아 있네. 한 사람의 남자 그곳에 서서 높은 곳을 바라보며 손은 큰 고뇌와 싸우려 하고 그 모습을 보고 내 마음은 두려움에 떠네. 달 그림자가 비추는 것은 내 자신의 모습. 당신은 나의 분신인 창백한 남자. 그후로 당신이 떠난 날 며칠 밤을 여기에서 고뇌하며 지냈는지 내 고뇌는 끊이지 않는구나" 준과 타츠야, 성격은 다르지만 그렇기 때문에 그림자처럼 서로 끌어당기는 사이일지도 몰라.



준 : 넌 우리들에게 꿈을 쫓는다는 걸 가르쳐준 누나를… 정말 좋아했던 누나를… 둘이서 꼭 지키자고 약속한 마마를… 맹세를 어기고 죽인 거야!!



그리고 역시 꽃을 남기고 떠난다.

마야 : 이건 타츠야에게 보내는 거야. 개미취 꽃 '당신을 잊지 못 하오' 실은 준은 누구보다도 네 도움을 바라고 있는 게 틀림없어. 그렇게 사이가 좋았던 몰인걸.

마야 : 준이야, 이 느낌은, 같은 페르소나? 아냐 너무나도 어두워… 끝이 없는 암흑에서 가만히 무언가가 바라보는 듯한 느낌. 안돼 준 그런 힘에 몸을 맡기지마…

시간의 원환의 방으로 향할 때 마야는 몸서리친다.



에이키치&타츠야&깅코 : 준!!

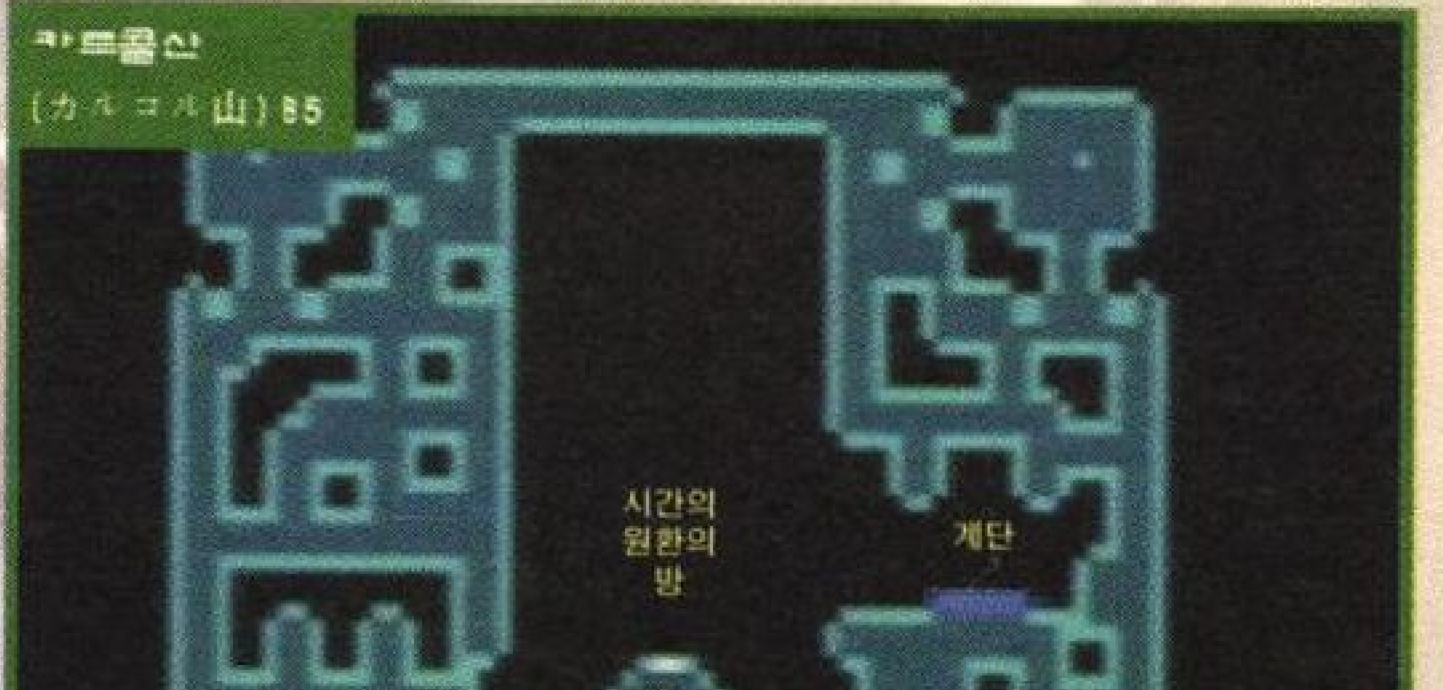
마야 : 준!! 바보 같은 짓은 그만둬!!



조커 : 출연진이 모두 모인 것 같군. 여기에 있는 세 명은 모두 시발바(シバルバー)를 부상시켜 소원을 이룰 자격을 갖고 있지.

히틀러 : 그렇다. 12궁을 상징하는 우리 성창 기사단에게도 그 자격이 있지.

성창 기사단 : 하이 히틀러! 지크 하이트! 한개의 나라, 하나의 국민, 한명의 총통!!



그리고 지도를 따라 '시간의 원환의 방(時の圓環の間)'으로 향하자. 다음 보스를 대비해서 어느 정도 정비를 해두는 것이 좋을 것이다. 그것은 다음을 참조하면 알 수 있다.

히틀러 : 5개의 해골을 제어할 수 있는 건 그랜드 클로스의 성스런 별자리 밑에서 태어난 자뿐이니까 말이지.
조커 : 훗! 소문에 의해 되살아난 과거의 망령이





이제 와서 뭘 바라냐?
히틀러 : 휠 오브 포춘의 마리오네트 인형과 마찬가지다. 인간 중에는 파멸과 진보… 모순, 바램이 언제나 섞여있기 마련이지. 그것을 바라는 여러분들의 공포와 기대가 나를 부른 걸세. 그것에 응했으니 대답해 줘야겠지?
조커 : 그렇지만 그건 내가 할 일이다. 그런 늙은



몸은 돌아가지 그래. 거기 쓰레기들과 함께 말야.
마야 : 준 그건 아니야! 꿈은 누가 이루어주는 게 아냐! 자신의 힘으로 이루어야만 가치가 있는 거야! 사람이 진화를 바란다면 그것도…
조커 : 멍청한 여자로군. 모든 인간이 너처럼 깨끗하게 살 수 있다고 생각하나?
히틀러 : 당연하지. 자유 같은 환상이 있으니까 쓸데없는 걸로 고민하는 거다. 대중은 모든 걸 결정해주는 지도자를 바라는 게 당연한 것. 앞을 이끌어 결정을 내리는 건 고통이니까!
조커 : 그렇기 때문에 조커가 인류를 새로운 단계로 이끌어 나간다!! 사람은 존재들의 속박에서 해방되는 거다! 보도록 해라! 죽음과 재생의 날개 시발바를!!
마야 : 아냐!! 아냐 아냐!! 그럼 어째서 우리들이 태어난 거냐!?

깅코 : 거짓말…
히틀러 : 멋지군!! 저것이야말로 진정한 총통 도시, 퓨러 슈텟테(フューラー・シュテッテ)에 어울리는 모습이군!!
조커 : 룩룩룩 크하하하하! 봐라 아버지가 말했던 건 사실이었어!!
퀸 아쿠에리어스 : 설마, 그게 정말이었다니…
조커 : 욱!? 아냐 내가 하고 싶었던 건 이렇게 추한 게 아냐!
마야 : 준!!
히틀러 : 지금이다! 해골을 뺏어라!!
퀸 아쿠에리어스 : 준 위험해!!
히틀러 : 크하하하하! 시발바가 부상하면 이런 곳 따윈 필요 없다! 곧 여기도 무너질 것이다. 빨리 시발바에 올라타지 않으면 세계의 파멸에 말려들 것이다!!
조커 : 쳇 남은 해골을 갖고 빨리 쫓아라!
섀도우 들 : 하이 아일 카멘



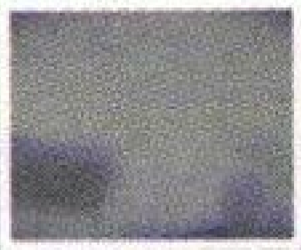
조커 : 우우 누나를 … 마마를 죽인 건 타츠야



▲ 빛나는 다섯 개의 해골



▲ 그리고 도시의 네 개의 지점이 빛난다!









▲ 네 개의 신전에서 발산되는 빛이…



▲ 한곳으로 모인다



▲ 그리고 빛나는 도시



◀ 도시가 떠오른다!

지… 그렇지 파파?
에이키치 : 쥰! 이제 눈을 뜨라구!
죠커 : 쥰? 나는 누구지… 나는 나는?



누군가의 목소리 : 잊지 마라. 너는 죠커다. 죽여라 죽여라 죽여라!!
죠커 : 그래 나는 죠커다!!
죠커 : 10년 동안이나… 이 고통과 슬픔의 무게를 맛보도록 해주지!
에이키치&깅코 : 쥰!!
마야 : 쥰 그만둬!! 난 살아 있어! 둘이 싸울 이유



는 없어!
타츠야 : …

죠커와의 결전. 넷이지만 그다지 어렵지 않았다. 그리고 쓰러져 있는 퀸 아쿠에리어스. 그때 유키노와 안나가 타나난다.

유키노 : 모두 무사해? 대체 무슨 일이…
죠커 : 바보 같은! 이럴 수는 없어!! 인정할 수 없어!! 인정 못 한다구!!!
누군가의 목소리 : 힘이 필요하나? 그렇다면 원해라… 증오해라. 증오의 불꽃에 몸을 불태워라…
죠커 : 힘이 필요해! 누구에게도 굴하지 않는 힘이!!
마야 : 안돼!! 그런 목소리에 귀를 기울이지마!!
날라토호테프 : 소원은 이루어졌다. 너는 네 자신의 몸을 바쳐야 한다. 천사라고 칭해진 네게 그 힘을 주도록 하지…
죠커 : 아아아아악!? 그만둬어어어어어!!
엔젤 죠커 : 나는 대천사. 더러워진 사람의 혼을 빛의 검으로 가른다.
깅코 : 어떻게 해야하지?
에이키치 : 어떻게 안되나!! 어이!?
마야 : 쥰 부탁이야. 이제 그만둬.
타츠야 : …



한번 변신을 해서 공격을 가하지만 역시



5 : 1은 적이 불리하다. 강력한 페르소나의 공격으로 나아가자.
쥰 : 나는… 계속 나쁜 꿈을 꾸고 있던 건가.
깅코 : 다행이야… 정말 다행이야.
에이키치 : 젠장! 녀석 걱정이나 끼치고 말야.

그리고 타츠야가 갖고 있는 라이터를 보게 된다.



쥰 : 타츠야… 계속 갖고 있었던 거야…?
그리고 쥰은 자신이 갖고 있던 시계를 꺼낸다.
쥰 : 움직이고 있어. 그날부터 멈춰있었는데… 아아 약속했는데… 계속 같이 누나를 지키자고 말



야. 그런데 나는 나는!



마야 : 쥰. 이게 내 마음이야 약속할게.

그리고 마야는 아까 꺾은 네모휠라를 준다. 네모휠라의 꽃말은 '나는 당신을 용서한다'

마야 : 만약 누군가가 너를 괴롭혀도 세상을 적으로 돌려도 내가 맹세를 지킬테니까.
쥰 : 네모휠라의 꽃, 미안해. 누나 미안해 타츠야. 나는… 난! 우와아아아아아아아아!!
마야 : 뭐야!? 페르소나가 떨고 있어!
??? : 한심하군. 가면당의 두령이 적의 동정을 받는 거냐? 자아 쥰. 복수를 이루고 이데아리언의 길을 여는 거다.
쥰 : 이제 그만둬요 아버지. 난 단지 누나처럼 모두를 이상으로 이끄는 인간이 되고 싶었을 뿐이에



요!
쥰의 아버지 : 그래서 그 힘과 인·라케치(イン·ラケチ)를 준거다. 네 꿈은 이루어졌을텐데. 어째서 나에게 거역하지? 이번에는 네가 내 꿈을 이루어줄 차례다. 너를 속이는 자는 이 아버지가 없애주지. 자 와라.
쥰 : 마야 누나는 아무에게도 상처 입히게 하지 않겠어… 아버지라도 말야!
쥰의 아버지 : …. 후 좋아. 쥰 너는 운명의 굴레에서 벗어났다. 가면당은 내가 이끈다. 낡은 세상과 함께 새로운 세상의 기초가 되라. 잘 있어라 아들이여.

그리고 다시 피레몬과 만나게 된다.
피레몬 : 드디어 현재, 과거, 미래로 이어지는 시간의 원환이 움직이기 시작해서 시발바가 그 모습을 드러냈다. 자신의 존재 이유란 영겁의 고뇌에서 벗어나기 위해 인간은 현세에 있어서는 안되는 것을 불러낸 거다. 앞으로 여러분들을 맞이하는



것은 다가오는 혼돈이 불러들인 무척 가혹한 운명이겠지…

마야 : 다가오는 혼돈. 그건 대체 뭐지? 아직 모르는 게 너무 많아. 쥰의 아버지에 대한 것, 페르소나에 대한 것… 어째서 소문이 현실이 되는지…

피레몬 : 언젠가 모든 것을 알게될 때가 온다. 그 녀석들의 어둠의 도발을 막을 자가 있다면 그것은 여러분들을 두고 말하는 것일 것이다. 10년의 세월을 걸쳐 키워온 사랑의 힘. 녀석들에게 여러분들의 가능성을 보여주게.

유키노 : 피레몬… 내 페르소나를 부르는 힘, 쿠로스에게 주지 않겠어?

마야 : 그런… 그럼 유키는 어떻게 할거야?

유키노 : 이제 내게 페르소나는 필요 없어. 앞으로는 확실하게 앞을 보고 걸어갈 수 있어. 이번에는 내가 누군가에게 생각을 전할 차례야.

피레몬 : 알았다. 하지만 여기를 방문해서 자신의



이름을 밝힐 수 있는 자는 많지 않다. 자네는 자신의 이름을 밝힐 수 있는가?

쥰 : 내 이름은… 쿠로스… 쿠로스 쥰입니다! 이제 다른 누구도 아냐!!



피레몬 : 좋다. 자신을 바라보는 강한 마음. 사람을 대하는 다정한 마음. 확실히 보았다. 마유즈미 유키노의 페르소나 능력을 쿠로스 쥰에게 맡기도록 하겠다.

헤르메스 : 나는 헤르메스. 행운과 복을 주는 자로써 죽어 가는 영혼을 구한다. 내 분신이여 바람처럼 사심 없는 마음으로 사람을 사랑하라.

쥰 : 아~~따뜻해. 마유즈미씨 고마워요. 당신의 마음 헛되게 하지 않겠어요.

피레몬 : 다른 여러분도 어린 시절의 자신을 바꾼 진정한 페르소나를 찾은 듯하군. 그 마음은 분명 내일을 여는 힘이 되겠지.

아폴로 : 나는 당신… 당신은 나… 나는 당신의 마음의 바다에서 나온 자… 세월과 창궁의 지배자 아폴로이다.

아르테미스 : 나는 아르테미스. 올바른 행동을 비



추는 달의 여신. 너는 순결한 나의 반신. 숙명을 어겨서는 안됩니다.

비너스 : 나는 비너스. 진정한 선의 아름다움과



사랑을 춤추는 풍요의 여신. 나는 당신… 당신은 나… 하나로…

하데스 : 나는 하데스… 정도와 사도를 저울로 가



늠해 지금 생을 판단하는 사계의 왕이다… 나는 당신… 당신은 나… 앞으로 같이 다니게 될 것이다…

피레몬 : 그럼 여러분을 시발바로 보내주도록 하지. 조금이라도 꿈을 잡으려는 손이 움직인다면 반드시 어둠 속에서도 별은 빛난다. 그것에 의지해서 자신의 운명의 노를 젓는 거다.

그리고 다시 신사 앞으로



아카리의 목소리 : 언니!!!

아카리 : 언니! 도시가 하늘을 날고 있어! 대체 이 도시는 어찌된 거야!?

쥰을 닮은 소년 : 게다가 파파랑 마마가 없어졌어. 내 기억으로는 파파랑 마마가 전에는 분명 있었는데, 지금은 집에 가도 나 혼자뿐. 파파랑 마마는 언제나 싸움만 했지. 그래도 그 분들은 내 파파랑 마마야! 형 누나! 나쁜 놈들을 무찌르고 파파랑 마마를 돌려줘!

마야 : 괜찮아. 누나에게 맡기렴! 눈 깜짝할 사이에 그 놈들을 물리치고 네 파파랑 마마를 반드시 원래대로 돌려주겠어! 자 여러분! 커서 뭐가 되고 싶은지 누나들에게 가르쳐주지 않겠니?

에이키치 : 마야 누나. 지금 그런 소리할 때가…

초등학생 : 난 이탈리아에 가서 축구 선수가 될 거야!

초등학생 : 난 꼭 가수가 될래! 무용 학원에도 다니고 있다구!

마야 : 자 이 오빠들이 꿈을 이루는 주문을 가르쳐줄 거야!

쥰 : 그… 페르소나님이라고 하는데…

아이들 : 페르소나님, 페르소나님 와주세요.

그리고 아이들은 쥰에게 배운 페르소나님 놀이를 즐긴다.

쥰 : 네 파파랑 마마… 반드시 내가 되돌려 주겠어. 이건 약속의 증표야.

쥰을 닮은 소년 : 그거 무슨 꽃?

쥰 : '희망'의 꽃이지.

그리고 꽃을 받아든 소년과 아카리들은 쥰의 약속을 믿고 떠난다.

쥰 : 다섯 개의 해골에 담겨진 이데알 에너지를 해방시키면 내가 그림자 인간으로 바꾼 사람들도 원래대로 돌아올지도 몰라. 그건 이 시발바의 잠을 깨우는 열쇠이기도 함과 동시에 원동력이야.



그랜드 크로스가 이루어지기 전에 모든 해골을 되찾아 시발바를 떨어뜨리면 이 이상의 참극도 막을 수 있어. 녀석들은 지수화풍(地水火風) 네 개의 해골을 각각 대응하는 신전에 안치하여 제어하려 들거야. 먼저 네 개의 해골을 뺏고 마지막으로 이 시발바를 뺏는 거야. 아버지도… 분명 하늘의 해골과 히틀러를 쫓아 시발바 중심으로 향하고 있는 게 분명해.

유키노 : 모두에겐 미안하지만, 난 여기서 빠질게. 도시에 남을 생각이야. 가면당과 라스트 바탈리온의 전투가 도시 전체에 펼쳐지고 있겠지. 거기에 휩쓸린 사람들도 나올지도 몰라. 그런 때를 위해 도시에도 싸울 수 있는 녀석이 있는 게 좋을 것 같아서. 이젠 더 이상 누군가가 죽는 건 싫어.

에이키치 : 마음은 잘 알겠지만, 아무리 누님이라도 페르소나도 없는데 혼자서 녀석들과 싸우는 건 무리야!

안나 : 괜찮아, 혼자가 아니니까. 유키노는 내가 지킬텐데, 누구도 그녀에게 상처 입힐 순 없어.

마야 : 그럼 분명 괜찮겠지. 안나씨 유키를 잘 부탁해!

유키노 : 알았어 너희들? 만약 앞으로 무언가 타게 된다고 해도 마야씨에게는 절대 운전하게 하지 마!

마야 : 어이 유키!! 천재 드라이버에게 실례야!

그리고 둘은 떠나가고… 이제 각 지역에 있는 4개의 신전에 쳐들어가 해골을 뺏어야 한다. 이 신전은 모두 순서와는 상관없으나… 약간의 이벤트에는 차이가 있으니. 또한 마야에게 운전을 맡기면 안된다? 그것은 무슨 의미일까.

각각의 신전은 특별하게 클리어 하는데 어렵지 않다. 모두 3층으로 이루어져 있으며 지도를 보고 가볍게 클리어 해주면 된다. 다만 천갈궁의 신전은 아래위로 오르락내리락 해야하는 것이 조금 귀찮지만 생각만큼 어렵지는 않다.



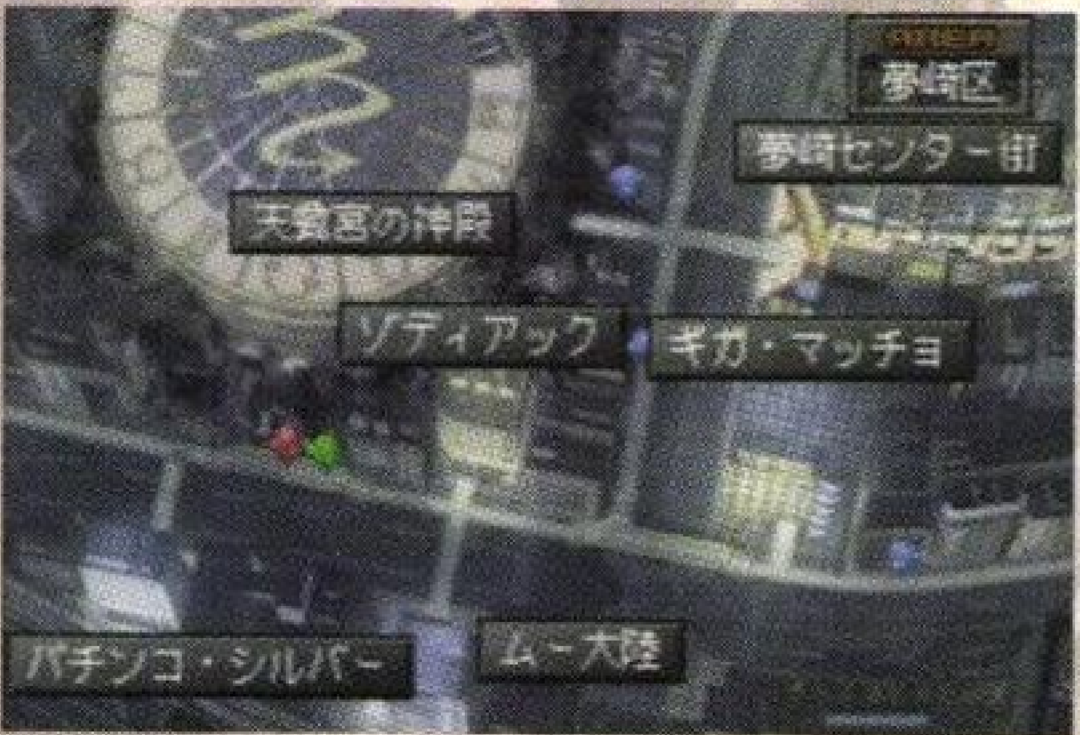
시발바 전경



히라사카구(平坂區):보병궁의 신전(寶瓶宮の神殿)



유메사키구(夢崎區):천갈궁의 신전(天蠍宮の神殿)



아오바구(青葉區):사자궁의 신전(獅子宮の神殿)

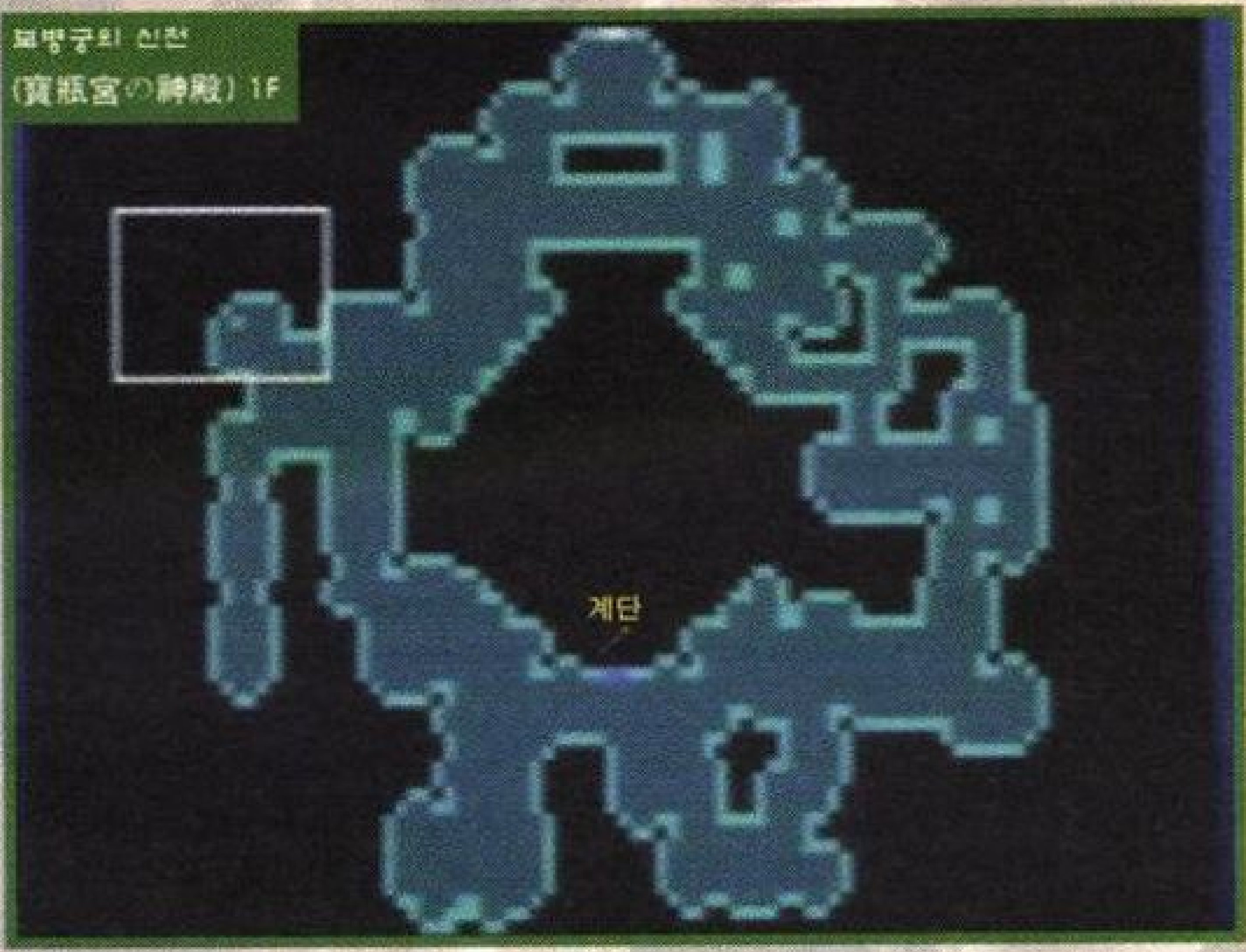


미나토미나미구(港南區) 금우궁의 신전(金牛宮の神殿)





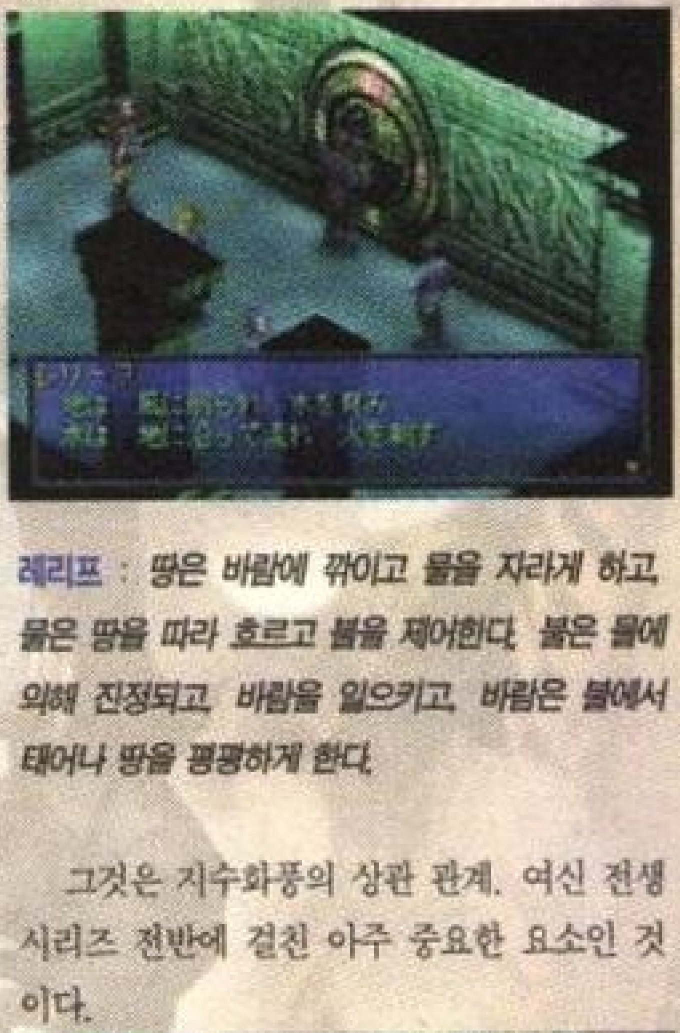
보병궁의 신전(寶瓶宮の神殿)





레리프의 방(レリーフの間)

모든 레리프의 방에는 적과 싸우게 되고 그 방의 가운데에는 레리프가 있다. 그리고 그것에는….



레리프 : 땅은 바람에 깎이고 물을 자라게 하고, 물은 땅을 따라 흐르고 불을 제어한다. 불은 물에 의해 진정되고, 바람을 일으키고, 바람은 불에서 태어나 땅을 평평하게 한다.

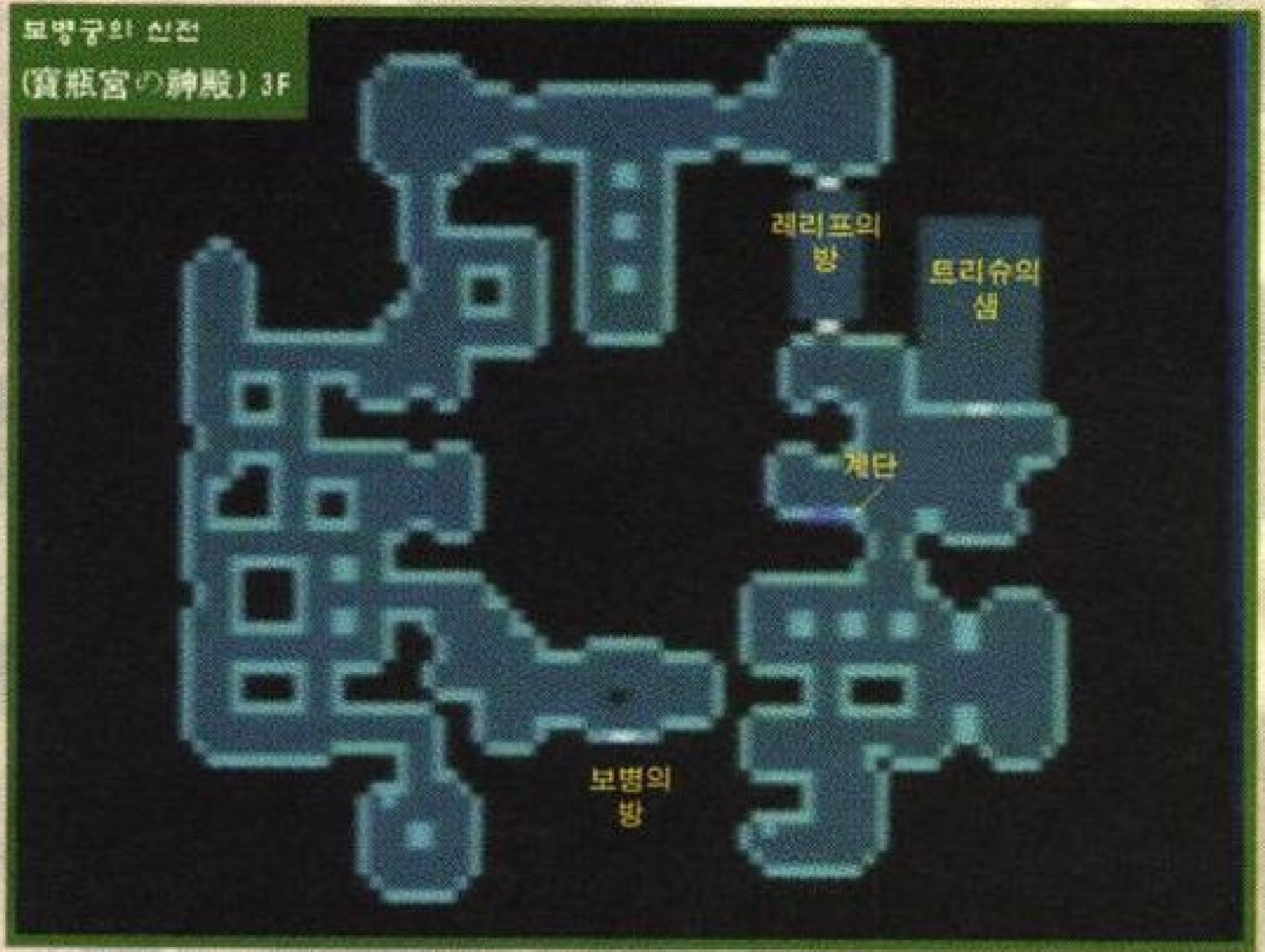
그것은 지수화풍의 상관 관계. 여신 전생 시리즈 전반에 걸친 아주 중요한 요소인 것이다.



퉁기누스 07 : 불쌍한… 아무 것도 모르고 놀아나던 인형이 왔다.

퉁기누스 05 : 꽃은 언젠가 지는 것, 허무한 것. 꽃을 저울에 달아도 되는 거냐?

준 : 꽃은 꽃이라도 바꿀 수 없는 꽃이야. 바람의





수정해골을 되돌려 받겠다!!

롱기누스 5 : 핫핫핫! 이게 모두 생각해낸 거냐! 꼭두각시 인형?

준 : 무슨 의미냐!? 난 모두 생각해 냈다! 모두를 괴롭힌 것도… 내가 무슨 짓을 했는지도!

롱기누스 5 : 멍청한… 그럼 그 꽃과 함께 시들어라!!

기존에 등장하던 성창 기사단과 크게 차이가 없다. 롱기누스 스피어만 조심하도록 하자.

롱기누스 06 : 쿠쿠쿠 멍청한 녀석이… 원래 이



자리에 있어야할 자가 누군지도 모르고

준 : 뭐? 윽…!! 우우… 마야?

마야 : 왜 그래? 괜찮아 준!?

준 : 으응 괜찮아. 자 빨리 해골을 되찾아야지.



그리고 해골을 되찾는다

바람의 수정 해골 : 나는 거칠게 부는 바람의 두개골. 내 안식을 방해하면 대지는 분노하고 불꽃은 그 위세를 잃게 되리라…

준 : 자 다음 신전으로 서두르자!!

천갈궁의 신전(天蝎宮の神殿)







에이키치 : 녀석이 있군. 부들부들 떨리는군. 기다려라 이제 금방이다.

천갈궁의 방(天蝎宮の間) 근처에 가면 에이키치가 저런 말을 하게 된다. 천갈궁의 방으로 들어가자 목소리만 들린다.

에이키치의 목소리 : 레이디즈 엔드 젠틀맨!! 오늘밤 보내 드리겠어요 오오~!! 멍청하고 얼빵한 에이키치군의~!! 이상하고 이상한 러브스토리입니다!!

김코의 목소리 : 너 무슨 소리야? 일부러 스스로 멍청하고 얼빵하다고 할거까지야…

에이키치의 목소리 : 바보 녀석! 네가 그런 소리 할 처지냐!!

에이키치 : 하 하나하나하나하나 하나코우지씨!?







미아비 : 이럴 수가!? 에이키치가 둘!?

에이키치 : 어 어 어 어 어째서!? 내 내 가짜랑… 게 게다가 그렇게 예쁘게 살까지 빠져서…

섀도우 에이키치 : 미스 미아비는 가면당원이 됐지! 오오!! 미아비를 질책하는 건 넌센스!! 여기까지 몰아넣은 건 유~니까 말야.

에이키치 : 내…내가 하나코우지씨를 몰아 넣었다구!?

미아비 : 미안해요. 에이키치!! 난 어렸을 때부터 당신을 좋아했어요. 하지만 모두 앞에서는 부끄러워 마음에도 없는 말을 해 당신에게 상처를 입히고…

에이키치 : 그렇다고 어째서 가면당 따위에!?

섀도우 에이키치 : 노 노 노 레이디의 마음을 모르는 녀석이군. 뚱땡이라서 싫어! 라고 한 상대가 완전히 자기보다 멋지게 변해서 눈앞에 나타나 보라구!? 게다가 그 녀석은 완전히 삐뚤어져서 안 어울리게 나르시스트니, 죄의 보답으로 살찐 쪽으로서는 볼 면목이 없는 거야. 두 유 언더스탠?

에이키치 : 그런 건가? 내가 보는 게 싫어서 그래서 이름도 말하지 않고 도망치고…

미아비 : 미안해요. 가면당이 에이키치 군들의 적이란 걸 알고 있었는데 난…

섀도우 에이키치 : 으음 분명 You는 미인이야. 이제 me의 거야. 하나~ 속 좁은 남자는 잊어버리라구. 녀석도 용서 못 한다고…

에이키치 : 더러운 수단을 썼군 가짜 녀석. 미아비는 내 여자야!!

미아비 : 에이키치!!

섀도우 에이키치 : 쳇!!

섀도우 에이키치 : But!! Feeling… 너랑 또 하나의 너는 마음에 걸려. Because!!

리버스 하데스 : 당신을 없애지 못 하면 나는 진정한 명왕이 못 된다… 자 왕생해라!

에이키치 : 흥! 농담은 얼굴만으로 해두라구!

하데스 : 그림자가 나를 이긴다니 배아플 정도로 웃기는 구만. 나는 너… 너는 나… 자 같이 나아



가자…

에이키치&섀도우 에이키치 : 에이이이이이잇!!

에이키치와 같은 속성을 지니고 같은 마법을 쓴다. 그리고 페르소나도 같은 능력, '리버스 하데스'이기 때문이다. 같은 속성이



▲ 러브러브러브!

란 것을 명심해서 그것을 이용하는 공격을 하도록 하자.

섀도우 에이키치 : 언빌리버블. 그러나 이것으로 끝이 아냐. 난 언제나 널 보고 있어.

에이키치 : 멋대로 해라. 네 녀석이 나란 건 알고 있다.

하데스 : 나의 현신이여. 네 속에서 두개의 내가 맺어졌다. 고맙다. 지금부터 빛과 그림자가 하나가 되어 자네를 엄호하도록 하겠다.

에이키치 : 미아비!!



▲ 물의 수정 해골

미아비 : 에이키치!!

에이키치 : 그다지 모습 따윈 상관없었어. 난 네 따뜻한 마음에… 모두에게 놀림 받았던 그 시절의 내게 구별 없이 대해줬었던 그 따뜻한 마음을 좋아했던 거니까 말야.

미아비 : 고마워… 고마워…

깅코 : 왠지 아까부터 당하는 느낌인데!!

준 : 멋있었어 미엘!

마야 : 더 사나이다워졌어 에이키치! 나머지는 아버지가 약점이란 것만 극복하면 완벽하려나?

에이키치 : 겨우 멋지게 끝냈는데 지금 그런 소린 안해도 되지 않나?

준 : 자… 슬슬…

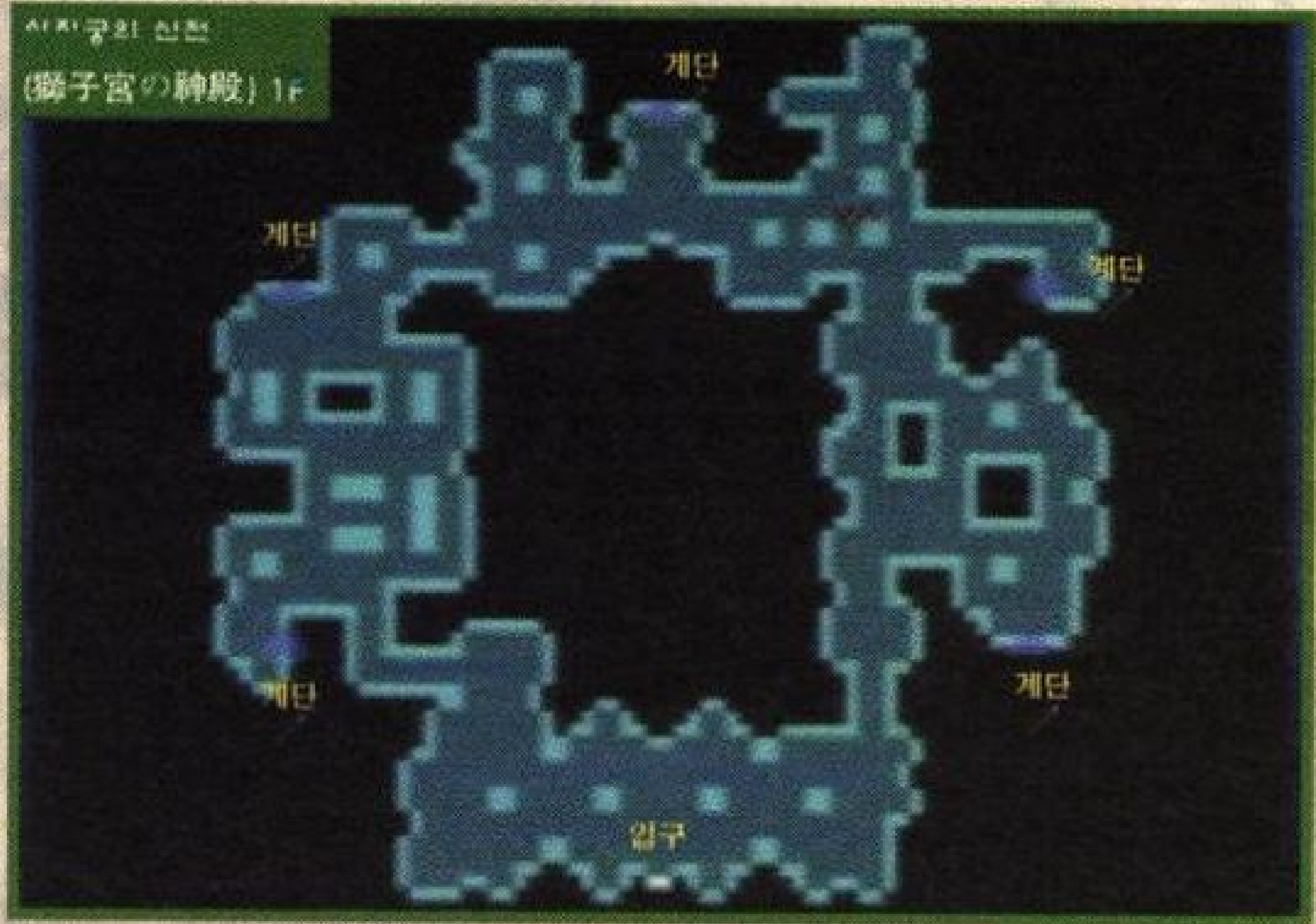
에이키치 : 아아 알고 있어. 미안해 미아비… 난 아직 해야할 일이 있어.

미아비 : 예. 언제까지라도 기다릴게요.

물의 수정해골 : 나는 조용한 물의 두개골. 내 안식을 방해하면 불꽃의 세력은 더 강해지고 대지는 메말라 그 힘을 잃게 될 것이다.

에이키치 : 끝났다. 다음 신전으로 가자!!

사자궁의 신전(獅子宮の神殿)







사자궁의 방(獅子宮の間) 근처로 가면 쥰이 다음과 같이 말한다.

쥰 : *나도 알 수 있어. 타츠야의 페르소나가 분노에 있는 걸. 바로 근처에 타츠야의 가짜가 있을 거야.*

그리고 사자궁의 방으로 들어가자 가짜 타츠야가 있다.

섀도우 타츠야 : *잘 왔군. 스오우 타츠야. 난 네 그림자. 네 마음은 잘 알 수 있다. 네 꿈은 취직하는 거다. 하지만 진짜 하고 싶은 게 있어서 취직하려는 건 아니겠지? 상황이 용서하지 않는다… 진학할 만큼의 능력이 없다… 이제 와서 발을 뺀*



선택 항목
- 결코 아니다(断じて違う)
- 아니라고 할 수 없다 (違う…言えない…)

다고 변하는 건 아무 것도 없다… 그래서 포기한 거다. 자 이래도 아니라고 할 수 있어?

"결코 아니다"라고 단호히 말하는 타츠야.

섀도우 타츠야 : *언제까지 자신을 속일 셈이지? 진짜 너는 꿈을 꾸는 것도 자신의 인생조차도 포기한 것 같아. 그런 남자가 세상은커녕 사람 하나 구할 수 있겠어? 흘러가는 대로 싸우는 거라면 지*



선택 항목
- 증오하고 있을지도 모른다 (憎んで…いるかも…しれない)
- 증오하고 있지 않다 (憎んでなどいない)
- 자신도 쿠로스 같은 짓을 했을지도 모른다 (自分も同じことをしたかもしれない)

금 바로 그만둬. 너 혹시 쿠로스도 증오하고 있는 거 아니냐?

"증오하고 있을지도 모른다"라고 속마음을 털어놓는다.

새도우 타츠야 : 대단하군… 남을 욕할 만큼 너 자신은 완성된 인격을 갖고 있는지? 아니 그 오만함이야말로 네 녀석다운 점이지. 넌 스스로 알고



있어. 하지만 그런 삶에 의미는 없다. 여기에서 죽어라.

새도우 타츠야 : 느낄 수 있다. 네 녀석과 또 하나의 너를. 나는 네 그림자. 볼 수는 있어도 없앨 수는 없다. 하지만…

리버스 아폴로 : 나는 할 수 있다. 태양은 유일무이한 것. 강력한 불꽃으로 빛의 힘을 내 것으로 만들겠다.

아폴로 : 우습군… 그림자는 어둠으로 사라지는 게 숙명. 홍연의 불꽃으로 불태워 나의 진정한 소유물이 되라!

타츠야의 속성과 아폴로의 페르소나를 사용하는 적이다. 역시 아폴로의 공격들은 모두 무효화. 그 점을 유의해서 공격하면 크게 어렵지 않을 것이다.

새도우 타츠야 : 대단하군. 역시 너답군. 하지만 아무리 나를 이긴다해도 그림자는 없앨 수 없다. 그림자는 어디까지나 너를 따라 다닐 것이다. 그



걸 잊지 마라.

아폴로 : 내 현신이여. 당신의 마음속에 하늘의 빛은 비추어졌다. 이제 암흑의 업보도 우리들의 적이 아니다.

준 : 타츠야… 나를 증오하는 건 당연해. 증오한다고 해도 어쩔 수 없어… 하지만 지금은 타츠야의 힘이 없으면 그 아이들의 부모님과 도시의 사람들을 구할 수 없어. 이런 말을 할 처지는 아니지만 이 싸움이 끝날 때까지 힘을 빌려주십시오. 부탁합니다.

마야 : …

에이키치 : 준 무릎을 꿇을 필요는 없어. 우리들은 동료잖아. 타츠야… 실망했어.

깅코 : 그런 건 거짓말일거야! 타츠야!! 거짓말이지!?

마야 : 자 타츠야 이제…

불의 수정 해골 : 나는 거친 불꽃의 두개골. 내 안식을 방해하면 바람을 억제할 것이 없어져 물은



그 역할을 잃게 되리라.

마야 : 끝난 거지? 그럼 다음 신전으로 가자!!

금우궁의 신전(金牛宮の神殿)





신전에 잘 왔어. 영어를 할 수 없다고 밝혀서 기분이 풀렸나보군 네 녀석!

깅코 : 덕분에…

새도우 깅코 : 하지만 아직 고백하지 않은 게 많이 있잖아? 원조 교제를 해서 색한 아저씨에게 돈을 뜯은 건? 위험한 약을 해본 건? 아버지에 대한 반발로는 지나쳤다고 이제 와서 후회하고 있겠지!! 마미와 미호도 정말 웃기지. 모두 집안을 보고 다가올 뿐. 그렇게 생각하는 점도 멋져! 게다가 타츠야에게 늘어붙는 것도 자기가 당하는 건 싫으니 안정을 바라보는 것뿐이잖아!!

깅코 : …

새도우 깅코 : 모두와 다른 게 싫으면서도 마음속으로는 눈에 띄고 싶고, 주목받고 싶어. 인기 있는 타츠야에게 늘어붙은 거잖아! 아무도 믿지 않는 주제에 누군가에게 다가가려 하다니 정말 제멋대로인데다 기분 나쁜 여자야!



깅코 : 있어… 얼마 안 남은 거 같아. 내 페르소나가 분노하고 있는 걸.

금우궁의 방에 다가가자 분노에 떨고 있는 깅코의 페르소나. 역시 이곳에는 깅코의 그림자가 있다.

새도우 깅코 : Welcome to the my shrine!! 내





김코 : 분명 네 말대로야. 지금까지의 난 정말 못된 여자였어. 하지만 이젠 달라. 잃었던 것을 되찾았으니까. 네가 나라니까 말하지만 기억하고 있을 거야. 10년 전 내 꿈은 첫 사랑인 타츠야와 결혼하는 거라는 걸.

섀도우 김코 : 그만둬!! 내 타츠야는 그때 그곳에서 죽었어! 나만의 것이 됐다구!!

김코 : 이 마음만은 누구도 부정할 수 없어. 타츠야의 마음은 타츠야의 것. 하지만 내 마음은 나의 것. 아무리 타츠야가 날 싫어한다 해도 나는 타츠야를 사랑해.

섀도우 김코 : 타츠야의 마음은 상관없어! 타츠야는 내꺼니까!!

섀도우 김코 : 정말 기분 나쁠 정도로 기분이 더럽군. 네 녀석과 또 하나의 너를! 넌 방해가 될 뿐이야 그러니까!!

리버스 비너스 : 대지로 되돌려 보내드리죠. 나야



말로 진정한 아름다움을 가져다주는 미의 여신. 자 죽음의 품으로…

김코 : 그건 내가 할 말이야!!

비너스 : 나야말로 진실된 선의 아름다움과 사랑을 춤추는 미의 여신. 나는 당신. 당신은 나. 자 하나가 되도록 하죠…

김코&섀도우 김코 : 간다!!!!

지금까지와 마찬가지로 김코와 비너스의 반대 속성을 지니고 있다는 점만 유의하도록 하자.

섀도우 김코 : 알고 있겠지만 이걸로 끝이 아냐. 빛과 그림자. 그림자와 빛은 떨어질 수 없는 거야.

김코 : 지금이라면 알 수 있어. 인정해줄게. 네가 있는 곳은 내 마음속이란 걸.

비너스 : 나의 현신이여. 당신의 마음속은 지금 진정한 아름다움의 정원이 되었습니다. 이제 어둠의 업보 같은 건 무서워할 바가 아닙니다.

김코 : 타츠야. 좀 전의 일은 신경 안 써도 돼. 내



마음을 솔직히 말한 것 뿐이야. 짐이 되고 싶지 않으니까… 하하하 갑자기 귀찮지?



선택 항목

- 기뻐(嬉しいよ))
- (舞耶しか見えない)
- (淳しか見えない)
- (栄吉、好きだー!)
- ………

"기뻐"…라고 말하는 타츠야.



김코 : 뭐? 정말? 믿을 거야! 아하하하 기뻐서 눈물이 나와. 에헤헷

에이키치 : 요오 여전히 뜨겁군. 인기 있는 남자는 부럽구만.

준 : 후후 솔직한 점은 예전 그대로구나. 리사.

마야 : 정말이야. 고백을 듣는 쪽이 얼굴이 붉어질 정도인 걸.

김코 : 아줌마랑 남자에게는 질 수 없으니까!
마야 : 아니 그건 선전 포고니? 난 강해!!
준 : 자… 이제…



땅의 수정 해골 : 나는 수구한 땅의 두개골. 내 안식을 방해하면 몸을 억제할 것은 없어지고 바람은 그 갈 곳을 잃게 되리라…
김코 : 이제 4개의 해골이 모였구나. 다음은…

그때 마야의 핸드폰으로 전화가 온다.

에이키치 : 요즘 전파는 잘 통하는군…
마야 : 여보세요. 아마노입니다.
타마키의 목소리 : 여보세요. 마야씨!? 미안!! 큰 일 났어!!
마야 : 왜 그래 타마키씨? 진정하고… 뭐!? 이데알 선생님이 프린스 토라스에게 잡혀갔다구!?
타마키의 목소리 : 소장님과 내가 자리를 비운 틈에… 미안해! 타다시가 있었지만 완전히 당해버려서… 그래서 말야 그때 금우궁의 남자가 재물이 어쩌구 말했나봐!!
준 : 그런가… 실수였군. 아버지와 함께 인 라케치의 이론을 세운 그녀의 이름은 오카무라 마요. 마야 인의 피를 이어가는 자. '마야의 처녀'로써 신탁 성취를 이룰 때 재물로 받친다고 아버지가 말했었어!
에이키치 : 그 로리콘 녀석도 아직 살아있던 건가!! 상대는 30을 넘은 아줌마라고!?
준 : 그들의 행선지는 시발바임에 틀림없어. 시발바로 통하는 세븐스에 있는 '천국의 문' 나루리토이시(鳴羅門石)에서 갈 수 있을 거야.
김코 : 아이아~ 나루리토이시에 그런 비밀이 있던 거야!?
마야 : 오케이! 알았어! 서두르자. 다음 목적지는 세븐스. 가자 모두!!

언제나 이데알 선생님이 지키고 있던 나나시마이 학원의 나루라토이시! 그것이 바로 시발바로 통하는 천국의 문이었던 것이다. 세븐스 학교의 중정으로 가자!

하늘의 강(天の川)

학교의 현관 앞에는 한 남학생이 서있다.

남학생 : 아! 스오우 선배님! 잘 만났어요! 큰일 났어요! 정원에 있던 나루라토이시가 빛나자 갑자기 라스트 바탈리온이 여기로 들이닥쳤어요! 저는 겨우겨우 도망쳐 나왔지만 다른 사람들은 모두 녀석들에게 붙잡혀 지금 교실에 있어요! 망을 보는 병사들이 남아 있어서 우리들은 어떻게 할 수가 없어요! 부탁이에요! 모두를 구해주세요! 자 그럼 저는… 선배님 뒷일을 부탁드리겠어요!



브라운 : 오 왔군. 보다시피 여기는 이제 괜찮다. 뭐 살짝 쓰다듬어 줬지. 역시 난 세계 최강이야 우하하하! 농담은 집어치우고. 대충 사정은 들었다. 너희들은 그 이데알 선생님을 구하러 가라. 여긴 내가 지킬 테니까 말야.

전작의 주인공이었던 브라운이 학교를 이미 구해주었던 것이다!

정원에는 나루라토이시가 빛나며 빛의 기둥으로 변해 있다.

준 : 이것이 천국의 문. 아버지는 하늘의 강 시발바로 가는 길이라고 말했었어. 세븐스의 지하에 철석천에서 갈라져 나온 하늘의 강이 있다고. 그 지하의 하늘의 강으로 가는 천국의 문. 그것이 이 나루라토이시야.



▲ 빛의 기둥에 들어가겠습니까?



다시 돌아올 수 없을지도 모른다고 하지만, 그것에 질 수는 없다! 빛의 기둥으로 뛰어들어 하늘의 강으로 들어가자!(그리고 사실 걱정할 필요는 없다…)
김코 : 아이야 정말 강이다.



마야 : 물이 빛나고 있어. 하늘의 강이라 딱 맞군.
준 : 여길 통해서 내려가면 시발바의 입구에 도착할 거야.
에이키치 : 나치 녀석들의 보트가 있군. 문제는 누가 운전하냐는 거군.
마야 : 자, 모두 타 타!!
준 : 헤~에. 역시 마야 누나. 보트도 조종할 줄 아는구나!
에이키치 : 할 수 있을 거 같냐?
김코 : 으응…
마야 : 자자 빨리 빨리! 시간 없으니까!!
준 : 마야 누나 언제 배 조종하는 걸 배웠어?
마야 : 응! 운전 면허라면 갖고 있으니 염려마.
준 : 음?

그러나 마야의 운전은 마구 부딪히는 무대포 운전!



에이키치&김코 : 역시!!!
마야 : 아하하하 모두 괜찮아!? 봐 내가 운전하는 거 타고 죽은 사람이 생긴 적 없는 게 자랑이라구! 카하하하하하!!

다시 마야가 몰지만 역시 또 부딪힌다. 잘 기억해보면 예전에 유키노가 마야에게

운전을 시키지 말라는 말을 했던 것 같다.

킹코 : 마야 언니, 그냥 타츠야랑 운전 교대하지 그래?
마야 : 응…

이제 타츠야가 운전을 하고 하늘의 강을 건너가게 된다. 지금까지의 악마와는 다른 새로운 악마가 등장한다. 역시 조금은 레벨이 높지만… 절대 강하진 않다. 지금까지 새로 얻은 페르소나를 랭크 8까지만 끌어올렸다면 말이다. 여기는 여기저기 갈래길이 있지만 그냥 나가도록 하자. 결국은 똑같은 길이다.

에이키치 : 시끄러워! 뭐 영화처럼 폭포라도 있는 게 좋겠어? 응?
마야 : 쉿! 조용히 해… 이 소리는 설마!?



킹코&타츠야&준&에이키치 : 말도 안돼!!

폭포에서 떨어지지만 역시 주인공들은 멀쩡하다. 그런 높은 폭포에서 떨어졌는데도 어떻게 모두 땅 위로?

준 : 다행이야 타츠야, 무사한 거 같구나, 넌 리사와 마야 누나를 부탁해, 난 미쉘을 살펴볼테니까.
킹코 : 으으응 타츠야?
마야 : 우 타츠야? 다른 사람들은?
에이키치 : 으! 큰일 날 뻔했어.
마야 : 후우 우선 모두 무사한 거 같구나, 그렇게 높은 곳에서 떨어졌으니 여기에서 돌아가는 것도 무리고 어떻게 할지 생각해보자.
에이키치 : 그런데 준, 아까부터 뭘 보고 있는 거야?



준 : 꽤 크군, 천정이 보이지 않을 정도야.
마야 : 하지만 이상해, 우리들이 찾아오는 걸 알고 있는데 아무런 환영이 없다니 너무 조용한 거 같지 않아?
킹코 : 도시를 뛰어 올릴 정도의 UFO니까 분명 엄청난 하이테크로 만들어진 함정 같은 게 있는 거야. 그래서 모두 당한 게…
마야 : 그래! 그들이 모두 당한 거 같진 않지만 분명 어떤 함정이 있더라도 이상하지 않을 거야.
에이키치 : 어때? 어떤 함정이 있을 거 같아?



선택 항목
같은거 (レーザーみたいなやつ)
오븐 같은거 (オーブンみたいなやつ)

여기서 대답에 따라 첫 번째 함정과 두 번째 함정이 다르다. 어차피 두 가지 함정을 다 거치게 되니 … 신경 쓰지 말고 고르자.

준 : 어느 쪽이던 여기에 이렇게 있어도 별 수 없으니 도시를 원래대로 돌리기 위해서라도 빨리 하늘의 수정 해골을 손에 넣어야지, 가자 모두!!

첫 번째 함정은 레이저였다. 멍청한 에이키치 덕(?)에 함정을 알아차리고 도망 나오게 되지만… 하여튼 무사히 통과하였다.

시발바 내부(シバルバー内部)



이미시의 방(イミシの間)



에이키치 : 조 좋겠어 준, 아 아버지가 이 이런 걸 사 사주신다니.

준 : 에헤헷 너희들에게도 벌 보여줄게, 파파는 벌에 대해서라면 뭐든지 알고 있어!
킹코 : 헤에 대단해! 우리 아버지는 언제나 일에 빠져 있는데 말야~ 그런데 준 아버지는 어떤 사람?
준 : 응? 그… 그러니까… 정말 멋지고 강한 파파야, 정말이야!
마야 : 그렇구나… 난 아버지가 없어서 너무 부러워, 좋겠어 준!
나쁜 녀석 : 거짓말 네 마마가 우리 마마에게 말했다구! 쿠로스의 파파는 '못된 파파' 라구!!
밉살스런 녀석 : 에이에이 거짓말쟁이 쿠로스! 네 아빠는 못된 파파! 못된 파파~!
마야 : 어이 그만 두지 못 하겠니 너희들?
에이키치 : 시 신경쓰지마, 나 나는 더 더 심한 소리도 듣고 살았으니까.
준 : 파파는, 파파는 절대 못된 파파가 아냐!
준 : 어째서 이런 광경이!? 머리가!!
마야 : 준!? 괜찮니? 정신차려!
준 : 괜찮아, 미안해 모두, 서두르자.

또 다른 과거의 기억. 그것은 준의 괴로운 기억이었다. 그것의 의미는…대체?
지하 2층에는 이쿠의 방이 있다.





이쿠의 방(イクの間)

에이키치 : 이건 대체 무슨 일이 있었던 거야?
준 : 이쪽도 죽었어.
깅코 : 프린스 토리스? 탐정사무실에서 이데알 선생님을 납치한 건 이 녀석이잖아?



에이키치 : 얼굴이 새카맣잖아?
준 : 이건 레이저나 그런 걸로 타버린 흔적인 거 같아. 함정인가…
에이키치 : 이래서야 정말. 앞으로 더 대단한 함정이 있는 거 아냐? 아까 레이저 같은 게 있었으니… 다음은 오븐 같은 녀석이라던가 말야.
마야 : 이데알 선생님이 걱정되네. 빨리 가자!

납치했던 녀석이 죽어있다. 그리고 얼굴이 타버린 듯한 흔적은? … 에이키치의 재수 없는 말은 말 그대로 재수가 없었다.



아쿠바루의 방(アクバルの間)

에이키치의 재수 없는 말은 정말 재수가 없었다! 이번에는 방이 마치 오븐 같이 달구어져 있었던 것이다!

에이키치 : 아 뜨거 아 뜨!! 봐? 내말이 맞지?
준 : 문이 안 열려!
깅코 : 싫어! 정말 이번에는 통구이가 되는 거야?
마야 : 머리를 식히면 오븐 안이라도 시원한 법!



페르소나가 지켜줄 거야! 모두 달려!!
에이키치 : 으으 말도 안돼!! 마야 누나 왜 그렇게 힘이 넘쳐!!

그리고 열심히 뛰어 함정을 통과한다.

에이키치 : 으으… 정말 목이 뜨겁군!! 이런 거 끼고 다니는 게 아니었어~

마야의 선동(?)으로 손쉽게 오븐 같은 함정을 통과한다. 다음은…

칸의 방(カンの間)



마야 : 아버지!?
마야의 아버지 : 알았냐 마야. 이 신사는 꿈을 이루어준다고 한다더라. 꿈을 빌어보렴.

그리고 마야는 신사에서 소원을 빈다.

마야의 아버지 : 마야. 무슨 소원을 빌었니?
마야 : 아버지를 계속 집에 있게 해달라구요. 아버진 일이 그렇게 중요해요?
마야의 아버지 : 가능한한 빨리 올께. 이 일은 아버지의 어렸을 때부터 꿈 꿔오던 일이란다.

그리고 현재의 마야는 외친다.

마야 : 나랑 어머니보다도 중요한 일이에요!? 그런 건 제멋대로잖아요!! 거짓말쟁이!! 돌아온다고… 돌아온다고 했잖아요! 아버지가 전장으로 취재하러 갔을 동안 잊혀졌을지도 모른다고 얼마나 내가 불안했는지 알아요!?

그리고 다시 과거의 마야.

마야 : 응. 기다릴게요.



마야 : 아버지 이거. 내가 만든 부적이에요.
마야의 아버지 : 고맙구나. 자 그렇게 울면 토끼가 비웃을 거야.

그리고 마야의 아버지는 떠나간다. 다시 현재의 마야.

마야 : 안돼요!! 난 그런 착한 아이가 아니에요! 가면 안돼!!

그리고 다시 현재로 돌아오고 과거의 마야는 계속 울고 있다.

마야의 아버지 목소리 : 알았냐 마야. 기자라는 직업은 세상이 필요로 하는 자랑스런 직업이란다.

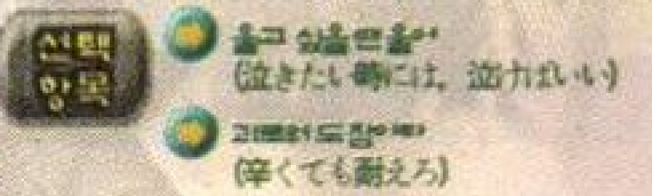
과거의 마야는 말한다.

마야 : 그래서 난 모두에게 꿈을 주는 기자가 될 거야.

그리고 현재의 마야는…

마야 : 미안해 괜찮아. 난 괜찮으니까





"울고 싶으면 울어"라는 타츠야의 말에 타츠야에게 매달려 울음을 터뜨리는 마야.

마야 : 우와아아아아아아아앙!!

그리고 마야는 자신에 대한 이야기를 동료들에게 한다.

마야 : 난 아버지와 같은 직업을 갖는 걸로 아버지를 뛰어넘으려고 했던 건지도 몰라. 아버지는 자신의 꿈을 쫓다가 죽었어. 돌아온 건 이것뿐. 그래서 난 아버지가 하지 못 했던 가정과 일을 양립시킬 수 있는 멋진 기자가 되고 싶었어. 로라산의 '진정제'라는 걸 알고 있니? 갈 곳이 없는 여자보다 불쌍한 건 쫓겨난 여자. 쫓겨난 여자보다 더 불쌍한 건 죽은 여자. 죽은 여자보다 더 불쌍한

건 잊혀진 여자.
김코 : 사람이 살아있다는 증거가 뭘까. 아무리 죽어도 잊혀지지 않는 한 그 사람은 추억 속에서 계속 살아가게 되는데.
에이키치 : 하지만 만약 잊혀진다면 죽은 것과 마찬가지일지도 몰라.
준 : 혼자서는 살아갈 수 없으니까. 다른 사람의 가슴에 자신의 존재를 새기려고 하지. 꿈을 쫓는 것도 그 수단일지도 몰라.
마야 : 나도 모두가 정말 나를 잊어버렸다면 여기에는 없었을지도 몰라.
준 : 잊을 수 있을리가! 두 번 다시 두 번 다시 마야 누나를 그리고 다른 사람도 잊을 수 없어!
마야 : 고마워. 귀찮게 했구나. 가자.



지하 4층에는 특별한 곳은 없다. 지도를 보고 그대로 통과하자.



칭창의 방(チャッチンの間)

이제 지쳤다고 하는 모두들. 회복의 샘 같은 게 없냐고 투덜대는 김코. 그리고 에이키치는 벨벳룸의 이골 아저씨 얼굴도 보고 싶다고 한다. 페르소나도 바꿔보고 싶다고 해서 말이다. 그러나 돌아갈 방법은 없다. 그러나 방안에 파란색 문은 '벨벳룸', 초록색 문에는 '회복의 샘'이라고 쓰여있다는 사실을 준이 발견한다. 그러자 김코와 에이키치는 문으로 그냥 들어가 버린다. 마야는 파란문으로 들어간 에이키치를, 쥰과 타츠야는 초록색 문으로 들어간 리사를 쫓아서 들어간다. 그러나…

준 : 리사!! 아니? 열리지 않아. 역시 함정이야! 젠장!! 아직 이런 곳에서 죽을 순 없어!! 그 애들과 약속했다구. 멈춰! 되돌아가!!

좁혀오던 벽이 갑자기 쥰의 말에 다시 되돌아간다. 이것은 대체?



준 : 음!? 왜?

그러자 다시 좁혀 들어오는 벽!!

준 : 와아악!? 말도 안돼! 농담이야! 타임! 스톱! 돌아가 돌아가!!

그러자 다시 되돌아가는 벽.

준 : 이게 대체 어찌된 거지? 리사도 없고. 우선 아까 그 방으로 돌아가자 타츠야.

다시 방안에는 에이키치와 리사만이 있다.

에이키치 : 근데 다른 사람들은 어디 간 거지. 멋대로 행동하면 안 되는데 말야~
준 : 리사!
김코 : 아이야~ 둘 다 왜 거기서 나오는 거야? 안에서 못 만났는데.
준 : 그건 내가 묻고 싶은 말이야. 안에서 무슨 일이 있었던 거야 리사!?

그리고 쥰은 안에서 있던 일을 설명한다.

김코 : 음? 말도 안돼 쥰. 안엔 분명 회복의 샘이 있었어! 너무 비싸다구 트릿슈랑 싸웠다구. 정말이야. 꿈이라도 꾼 거 아냐?
에이키치 : 이쪽도 분명 벨벳룸…

그러자 한쪽 방에서 마야가 나온다.

마야 : 헉헉… 말도 안돼. 난 들래가 아냐! 죽을 뻔했잖아!!
마야&에이키치 : 음!? 대체 어디 갔다온 거야!?
마야 : 으음… 대체 어찌 된 거지? 내가 갔을 땐 분명 저 쪽엔 함정 투성이었어. 한번 더 가볼래?

이제 회복의 샘과 벨벳룸에는 직접 갈 수 있게 되었다. 필요할 때는 언제나! … 분명 다시는 밖에 나갈 수 없으니 만전의 준비를 다하라고 했었는데. 거짓말이었던 것이다.

터미널(ターミナル)

이 방에는 나치의 문장이 그려진 이상한 발판이 있다. 그러자 그걸 보고 "이것은 나를 위한 무대야!"라고 외치며 안으로 뛰어드는 에이키치. 대체 이 녀석은… 그리고 모두 따라 들어간다.



▲ 이것은?

그러자 나온 곳은… 세븐스 학교의 1학년 C반!! 이제 밖으로 나갔다 올 수 있는 방법이 생겼다. 이 터미널을 이용하면 세븐스 학교의 1학년 C반으로 갈 수 있게 되는 것이다. 필요한 물건이 있을 때는 종종 이용하도록 하자.

지하 6층으로 내려가는 통로 옆에는 엘리베이터가 있다. 지금은 쓸 수 없지만?



키미의 방(キミの間)



김코 : 그럼 안녕~

김코의 어머니가 김코를 마중 나왔다. 그

리고 마야와 준만 남게 된다. 그리고 다시 현재의 준.

준 : 또야! 왜 왜 이런 모습을 보여주는 거야!

과거와 현재가 계속 교차된다.

마야 : 준 어머니는 안 오니?

현재의 준은 말한다. "누나가 마마였다면 좋았을 텐데!"

준 : 마마는… 마마는 날 싫어해. 하지만 파파는 정말 정말 멋진 파파야! 정말이라니까!
마야 : 그래… 그럼 누나랑 돌아갈래?



. 그때 나타난 어떤 사람.

??? : 이런… 준이 신세 진 거 같군.

그리고 현재의 준은 괴로운 듯 말한다. "으윽!! 저건 저건 누구야!"

마야 : 안녕하세요. 저어 준의 아버지세요?
준 : 아냐!! 삼촌이야 삼촌!
준의 삼촌 : … 자 갈까 준.

괴로워하는 준 "아냐, 아냐 맞아… 그만 둬 그만둬!!!" 그리고 다시 현재로 돌아온다.

준 : 으… 아니야…
에이키치 : 어이 괜찮냐 준?
준 : 그래. 마야 누나는 어머니가 아냐. 이제 괜찮아. 자 가자.

준의 과거의 드러나지 않은 비밀은. 그것의 의미는 무엇인가?

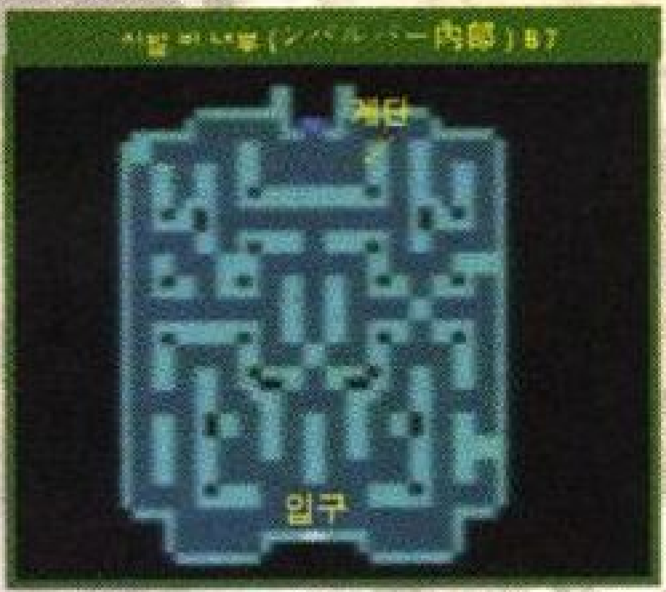
마니크의 방(マニクの間)

마야가 물어본다. 앞으로 어느 정도 남아 있을까 하고 말이다. 준은 꽤 먼저 앞섰을 거라고 말한다. 그리고 깅코는 그런 건 상관없다는 말투. 에이키치는 조금 더 남았지 않겠냐는 의견이다. 그리고 마야는 이제 얼마 안 남았다는 의견이다. 마야의 이상한 말투에 의문을 갖는 깅코. 그리고 마야는 타츠야에게 물어본다. 어느 쪽 의견에 동의하는가 하고 말이다.



선택 항목
- 준에게 동의한다(淳に同意する)
- 에이키치에게 동의한다(栄吉に同意する)
- 마야에게 동의한다(舞耶に同意する)
- 깅코에게 동의한다(ギンコに同意する)

어느 쪽에 동의하던…앞으로 어떻게 될 것인가?



7층에도 역시 특별한 것은 없다. 그대로 통과해서 내려가도록 하자.



라마토의 방(ラマトの間)

방에 들어서자 성창 기사단의 기사가 있는 것이다! 이것은 마야의 말대로?

깅코 : 아니 이건 마야 언니가 말한 대로잖아!? 하이메~ 어떻게 안 거야?
롱기누스 1 : 프로이라인… 아무래도 이 시발바의 비밀을 알아차리기 시작한 거 같군.
마야 : 덕분에. 하지만 아직 법칙을 읽을 수 없어.
에이키치 : 비밀이라니 뭐야! 마야 누나?
롱기느수 2 : 그렇다면 네 녀석들이 얼마나 위험한 상황에 있는지도 알고 있겠지?
롱기누스 3 : 그렇다 네 녀석들은 여기에서 죽을 운명이다.
마야 : 아쉽지만 말야. 우리들은 반드시 이길 수 있을 거야. 그렇지?



선택 항목
- 당연하지(当たり前だ)
- 글쎄(どうかな…)

당연하다. 당연히 이길 수 있다! 롱기누스의 창을 사용하는 적들이니 역시 페르소나를 봉쇄하는 공격만 주의하면서 공격하면 된다.

롱기누스 1 : 여기서 죽었다면 괴로워하지 않고 끝났을 텐데. 꼭두각시 인형이여. 네 녀석의 어머니는 어디로 간 거지?
준 : 뭐? 윽…!!

그 말을 듣고 괴로워하는 준. 그러나 마야가 위로해준다.

마야 : 준. 그들의 말에 유혹되면 안돼. 지금은 아버지를 막고 도시를 원래대로 돌려보내는 것만 생각해!
깅코 : 그런데 마야 언니 아까부터 대체 무슨 일이야? 비밀이라니 어쩌구 하면서. 뭔가 이상해?
마야 : 미안해. 지금은 아직 말하지 않는 게 나을 거 같아. 나중에 설명해 줄게. 서두르자. 아마도… 아니 '반드시' 다음엔 준의 아버지를 따라잡을 수 있을 거야.

이해할 수 없는 마야의 말. '아마도'가 아니라 '반드시' 따라 잡을 수 있다고 하는데. 그 말의 의미는?

무르크의 방(ムルクの間)

그러나 다음 방에 도착했지만 아직 따라잡지 못 했다.

마야 : 역시 틀렸군. 대체 무슨 법칙일까?

에이키치 : 헤이 마야 누나~ 이제 슬슬 숨기는 사실 teach me해줘도 되지 않아?

깅코 : 그래 마야 언니! 그렇게 우리들은 신용이 없어?

마야 : 으응 그런 건 아냐. 믿고는 있지만… 그래, 언제까지 숨긴다는 건 안 좋겠지. 그럼 말하겠어.

마야는 자신의 생각을 모두에게 말해준다. 그것은 자신의 생각이 현실이 된다는 것이다. 이제는 소문이 현실이 되는 정도를 넘어서 생각이 현실로?

준&타츠야&깅코&에이치키 : 뭐!? 생각이 현실이 된다고!?

마야 : 타임! 나를 의심하기 전에 지금까지 있었던 일을 생각해 보렴.

준 : 분명… 그 함정도 그렇고, 회복의 샘도 그렇고, 하지만 어떻게?

에이키치 : 나는 스타가 된다… 나는 스타가 된다… 나는 스타가 된다… 나는 스타가 된다… 나는 스타가 된다… 나는 스타가 된다!!!

깅코 : 으으으음… 타츠야 날 좋아하게 됐어?



선택항목

- 좋아해(好きだ)
- 아니(いいや)
- 친구로서라면(友達としてなら)

"좋아해"라고 말하자 마야의 말대로 됐다며 무척이나 좋아하는 깅코…

마야 : 자아…진정하고, 그게 그렇게 쉽게 되지 않는 거 같아. 아까부터 나도 도시가 원래대로 되길 바란다던가 준의 아버지와 만날 수 없을까하고 생각했지만 안 통했어. 그래서 생각해봤는데 모두가 가진 공포심이라던가 마이너스적인 사고 방식이 우선적으로 현실이 되는 게 아닐까하고 말야.

준 : 하지만 회복의 샘과 벨벳룸은 리사와 미쉘의 기대대로 출현했다구?

마야 : 그래… 그래서 여러 가지 시험을 해봤지만 법칙을 모르겠어. 모두 함께 생각하면 되는 것도 아닌 거 같고 단 한명의 생각이 강하다고 되는 것도 아니고, 누군가 제3자의 사고가 얽혀있는 건지도 몰라.

준 : 그건 아버지겠지?

마야 : 몰라. 준의 아버지가 우리에게 좋게 해줄리는 없잖아. 다만 그가 우릴 갖고 놀고 있다면 이야기는 다르겠지만 말야.

준&타츠야&깅코&에이키치 : 으음… 모르겠어.

마야 : 뭐 생각한다고 해도 모르는 건 모르는 거야! 될 수 있는 한 아무 것도, 특히 무서운 건 생각하지 말고 앞으로 나가자구!

에이키치 : 그렇게 말해도 말야…

그러나 멍청한 에이키치는 무서운 아버지를 생각한 듯 하다!

에이키치 : 아아아아악! 아버지가 금빛으로 번쩍번쩍하잖아?

준&타츠야&깅코&마야 : 생각하지 말랬잖아!?



메탈 대디 : 어이 에이키치! 이런 곳에서 쓸데없는 짓 하지 말고 빨리 가게나 도와!

에이키치 : 아버지! 이야기하면 된다니까 으아아악!

왠지 기분 나쁜 금빛으로 빛나는 에이키치의 아버지. 그러나 허무한 상대이다.

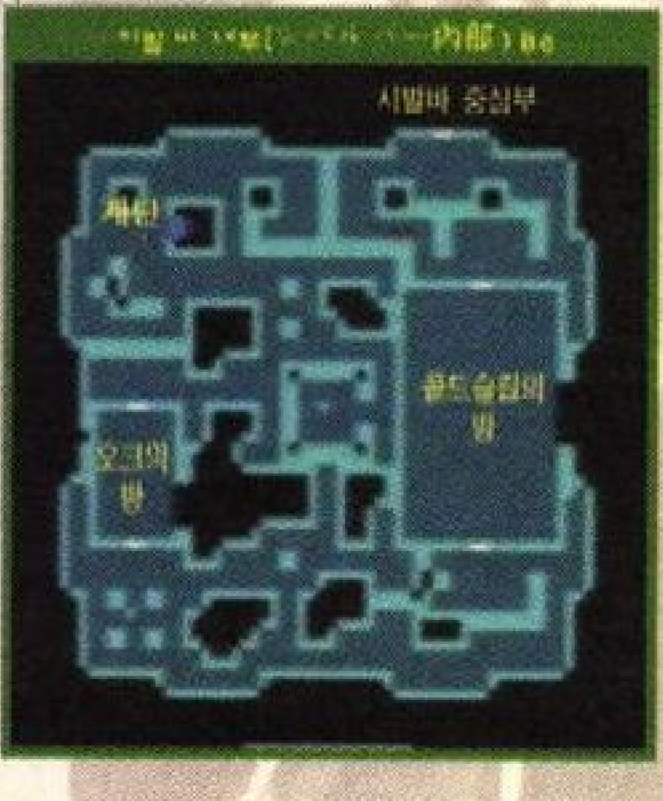
에이키치 : 이겼다!! 난 아버지에게 이겼어!!

깅코 : 뭐가 이겼어야! 이 바보녀석! 생각하지 말라고 했잖아!?

에이키치 : 하하핫! 미안 미안. 하지만 이제 무서운 건 없어. 이제 괜찮다구!!

마야 : 그래 그래. 이 정도로 해두자고, 자 가자.

무언가 생각이 현실로 되는 것 같지만 그



법칙을 알 수가 없다. 어떻게 되는 것일까? 8층에는 엘리베이터가 있다. 이 엘리베이터를 타면 5층의 터미널 옆에 있는 엘리베이터로 바로 갈 수 있으니… 이제부터 금방 다시 돌아갈 수 있다.

오크의 방(オクの間)



깅코 : 응, 준 아버지는 뭐든지 할 수 있는 멋진 사람이잖아? 오늘은 만날 수 있을까~

준 : 으응, 하지만 일이 바빠서.

에이키치 : 우 우리 아빠도 회 횟집이 아니면 조 좋았을텐데, 저 정말 맨날 회야.

마야 : 이제 모두 집에서 마중 오겠네.

깅코 : 오늘은 우리 엄마가 먼저일려나, 배고파~!

에이키치 : 아 누 누가 오고 있어, 모 모르는 아저씬데, 머 멋있어.



준의 아버지 : 준 마중 왔다.

역시 이 사람이 준의 아버지였던 것이다! 그렇다면 저번에 말했던 삼촌이란 사람은? 그리고 현재의 시점에서 대화가 이루어진다.

깅코 : 그래, 역시 저 사람이 준의 아버지야.

에이키치 : 그래 기억난다. 우리들은 전에 준의 아버지를 만났던 거야.

준 : 으… 그래, 저 사람이…

준의 아버지 : 자 준, 마마가 기다리고 있다.

깅코 : 정말이야~ 역시 멋진 아버지였구나.

마야 : 준, 다행이야, 아버지가 마중오셔서.

그러나 괴로운 듯 소리를 지르는 준!

준 : 마마는 기다리고 있지 않아! 안돼!!! 마마… 날 없애지마, 미워하지마, 도와줘 파파.

여자의 목소리 : 아아 정말 나쁜 애로군!!

그때 나타난 모습은 준의 어머니? 퀸 아쿠아리어스와 왠지 모습이 비슷하다!



메탈 마마 : 준, 너와 파파만 없으면 난 자유로워질 수 있어. 후후후 너 따위는 태어나지 않는 게 나을 뻔했어!! 사라지렴!

마야 : 준, 저건 네 기억 속의 슬픈 기억이 만들어낸 환상이야. 넌 없어지지 않아!! 자 우리가 준을 지키자!!

메탈 마마 : 카하하! 준은 내 아이야!! 어떻게 하던 내 맘이지!!

역시… 아버지와 어머니란 존재는 무엇인가. 역시 5 : 1이란 쉬운 이야기이다. 그러나 점점 사라져 가는 준!

준 : 우우 마마…

마야 : 준, 다른 모두가 널 필요 없다고 해도 우리들에게는 네가 필요해. 넌 그런 우리들을 두고 혼자 가버릴 거니? 너의 분신 같은 타츠야도 혼자 놔두고?

준 : 타츠야.

마야의 위로로 다시 되살아나는 준. 그리고 준은 모든 기억을 되살린 것 같다.

준 : 모두… 드디어 모두 기억났어. 빨리 녀석을 쓰러뜨려야해.

깅코 : 녀석이라니, 준의 아버지 말야?

준 : 그 녀석은… 만나면 알 수 있어. 서두르자.

콜드 슬립의 방
(コールドスリップの部屋)



이 방에 들어서자 납치되었던 이데알 선생님이 있다!

이데알 선생님 : 이것은!? 드디어 여기까지 왔다. 여기가 마야 인이 잠들어있는 방임에 틀림없어!! 어디에 있어!? 나와! 나와라! 마야 인!! 대단해! 역시 키시하라 선생님이 말한 건 진짜였어! 보론틱(ボロンティック)은 정말 있었던 거야!!

깅코 : 아이아~ 뭐야 저 말도 안 되는 우주인은!?

이데알 선생님 : 후후후후 크하하하하!! 그년 꼴 좋다!! 자 빨리 눈을 뜨렴! 인간을 이데아리안으로 이끌어 가는 거야!!

준 : 기다려 오카무라 선생님! 모든 건은 죽은 아버지와 나 그리고 당신의 기대가 만든 망상의 산물이야!

이데알 선생님 : 뭐라구!? 이게! 이게 망상이란 거니!? 넌 대체 누구야!?

준 : 당신과 킹 아니 스후지 타츠야 이외에 유일하게 인·라케치(イン・ラケチ)를 받은 키시하라 아키나리의 아들입니다! 아버지는 당신에게도 말했을 겁니다! 마야의 신탁을 성취시키면 안 된다고. 아버지는 세상의 멸망은 바라지 않았어요!

이데알 선생님 : 키시하라 선생님의 아들… 이란 건 그 여자의 아들이란 거구나. 그 여자와 마찬가지로 자신의 아버지를 비웃는 거니!? 네 어머니는 선생님의 위대한 연구를 이해하지 못 하고 심한 짓을 했어! 하지만 난 달라!! 선생님의 연구가 사실이란 걸 증명하기 위해서라면 죽음도 불사하지 않아!! 나야말로 그 사람의 아내가 됐어야했어!



그리고 냉동 수면하고 있던 마야 인들이 되살아나고 이데알 선생님은 쓰러진다.

보론틱 : 카하! 사냥감이다 사냥감!!

준 : 못 느끼겠어? 녀석들에게서 우리들과 같은 별의 힘이 느껴져!!

마야 : 왠지 다섯마리란 점도 걸리는데… 모두 조심해!!

적들은 역시 5명. 우리들과 같은 속성을 가진 이들이다. 속성에 주의하며 공격을 하면 될 것이다. 그리고 에이키치는 이데알 선생님의 상태를 살펴 본다.

에이키치 : 괜찮은 거 같군. 기절했을 뿐이야. 정말 웃기는 아줌마로군.

준 : 죽을 생각이었을 거야. 신탁의 마지막 단계는 '마야의 처녀'인 재물이야. 아버지는 이 사람이 마야인의 피를 잇는 마야의 처녀라고 생각했던 거 같아. 신탁의 성취는 즉 이 사람이 죽는 거지. 하지만 실은 모두 있지도 않은 망상일 뿐.



깅코 : 준, 아까 아버지는 죽었다고 했는데, 그럼 우리들이 본 그 사람은?

준 : 진짜 아버지가 아냐. 그건 분명…

마야 : 우리들의 소문이 낳은 가짜겠지. 우리들의 그림자와 마찬가지. 타인 속에서 만들어진 또 하나의 '나'

깅코 : 그럴 수가! 분명 그때 우리들은 준의 아버지에 대해 이야기하고 있었어. 하지만…

에이키치 : 그때부터 소문이 현실이 되었다는 거야!?

마야 : "사람은 다른 사람 속에서만 자신을 알 수 있다" 우리들의 자아와 존재란 건 다른 사람이 있어야만 처음으로 성립되는 거야. 자신과 타인을 비교하거나 타인 속에서 자신의 이미지를 의식하곤 해서 '우리들'은 만들어져 가지. 그건 즉 타인의 수만큼 '나'란 존재가 있다고 할 수 있겠지. 소문으로 정말 또 하나의 내가 만들어진다. 너무 우스운 이야기야.

준 : 모두 내가 나쁜 거야. 진짜 아버지를 보여주기 싫어서 모두에게 거짓말을 했던 거야.

마야 : 준 탓이 아냐. 그때부터 계속 누군가가 우리들을 지켜봤던 거야. 지금이라면 확실히 알 수 있어. 아주 잣꿎고 악의에 가득찬 아주 큰 존재에게 말야.

에이키치 : 그녀석이 소문을 현실로 만들고 있는 진짜 적인가. 하지만 어째서…

준 : 그건 본인에게 물어보는 게 나을거야. 이제 곧 만날 수 있겠지. 들린다구. 빨리 오라고 웃는 목소리가.

이 모든 것은 환상이고 생각이 만들어낸 망상이었던 것이다. 그리고 이것을 이루게 한 존재는 따로 있다는 것. 이제 곧 그 존재를 만날 수 있다.

시발바 중심부
(シバルバー中心部)

시발바 중심부의 문 근처로 다가가면…

준 : 드디어 따라 잡았다. 그날부터 미쳐버리기 시작한 모든 인연을 끝내자. 타츠야.

드디어 결말의 때는 다가 왔다. 그리고…





▲ 떠오르는 시발바!





▲ 그리고 이 모습은?

시발바의 중심부로 들어가자 갑자기 떠오르는 무언가? 이 모습은 시발바를 밖에서 본 모습과도 비슷하고 또한 피레몬을 만났던 곳과도 비슷하다!

김코 : 뭐야 여긴!?

마야 : 우주?

에이키치 : 어이 여기 어딘가와 비슷하잖아?

히틀러 : 여러분 어서 오게. 시발바의 중심으로. 기다리고 있었다.

준 : 녀석은 어디 있냐!?

히틀러 : 자신의 아버지를 녀석이라고 부르다니 나쁜 아들이군. 착한 어른이 못 될 걸세!

마야 : 네 부하도 가면당 간부도 모두 수정 해골을 쓸 수 있는 녀석은 모두 없앴어! 그걸 쓸 수 있는 건 이제 우리들뿐이잖아? 당신이 갖고 있어도 의미가 없지 않을까?



히틀러 : 큭큭 이런 건 원래 누가 갖고 있던 의미가 없는 거다. 필요하다면 주지.

준 : 뭐라고? 무슨 의미냐!?



히틀러 : 큭큭큭 푸하하하하하하!! 그 답을 알고 싶다면 나를 쓰러뜨려라. 하지만 진품인 성창과 운명을 비웃는 날라트호테프의 힘은 무시 못할 거다!

마야 : 안그래도 그렇게 할거야! 가자 모두!

준&에이키치&김코 : 그래!!

그러나 히틀러는 마지막 보스가 아니다. 성배(聖杯)를 마시는 기술을 썼을 때는 모든 물리/마법 공격이 무효화되니 방어를 하면서 기다리도록 하자. 그러나 쉽게 이겼다고 우습게 생각할 수 없는 것.

히틀러 : 정말 즐겁게 해주는군. 눈 깜짝할 시간이라고 해도 10년이나 기다렸다. 그 정도는 해줘야겠지.



그리고 모습을 바꾸는 히틀러! 그 모습은 준의 아버지인 키시하라 아키나리!

준 : 말도 안돼!? 넌!!

가짜 키시하라 : 다시 한번 환영하지. 보편적 무의식(普遍的無意識)의 세계에 잘 왔다.

김코 : 보편적 무의식? 우주가 아닌 거야?

가짜 키시하라 : 여기는 너희들 인간이란 실험용 몰못이 태어난 곳이다. 별로 보이는 건 너희들이 의식이라고 부르는 것이지. 모든 인간의 자아는 여기에서 태어나 여기로 돌아온다. 즉 아버지인 내 속으로 말이다. 수정 해골도 이 시발바도 그것을 바라는 너희들이 형태를 만들어낸 내 일부에 지나지 않는다. 다른 별의 배가 신으로 이끌어준다고? 정말 너희들 실험용 몰못은 멍청하군. 점점 환상에 이유를 붙여 이루려고 한다.

에이키치 : 실험용 몰못이라구!? 네 녀석 대체 뭐냐! 정체를 보여라!!

가짜 키시하라 : 훗 보다시피 준의 아버지다.

준 : 거짓말이야! 아버지는 그때 시계탑에서 죽었어!!

가짜 키시하라 : 너무하군? 나를 바란 건 바로 너다. 넌 자신을 사랑하지 않는 어머니를 증오하고 쓸모 없는 아버지를 경멸하고 있었다. 마음속으로 이상적인 아버지의 환상을 안으면서. 그래서 내가 왔다. 네가 바라는 아버지의 역할을 하고 네 속의 희망을 채우기 위해서 말이다.

준 : 거짓말이야! 난 이런 참극을 바란 게 아냐. 모두의 꿈이 이루어지길 바랬을 뿐.

가짜 키시하라 : 언제까지 자신을 속일 셈이냐? 단지 아버지를 굴욕하기 위해 넌 도시를 이렇게까지 만든 것이지 않냐?



그때 나타난 진짜 준의 아버지.

키시하라 : 아아 준. 준이냐? 미안하다 준. 나는 너희들 다음 세대의 아이들이 괴로워하지 않는 이상적인 인간이 되길 바라면서 인·라케치를 쓴 거다. 하지만 그건 환상이었다. 꿈을 바라는데 꿈에 빠져서는 사람의 마음은 아무 것도 만들지 못 한다. 나는 멍청했어.

가짜 키시하라 : 감동적인 대면이로군. 자아 빨리



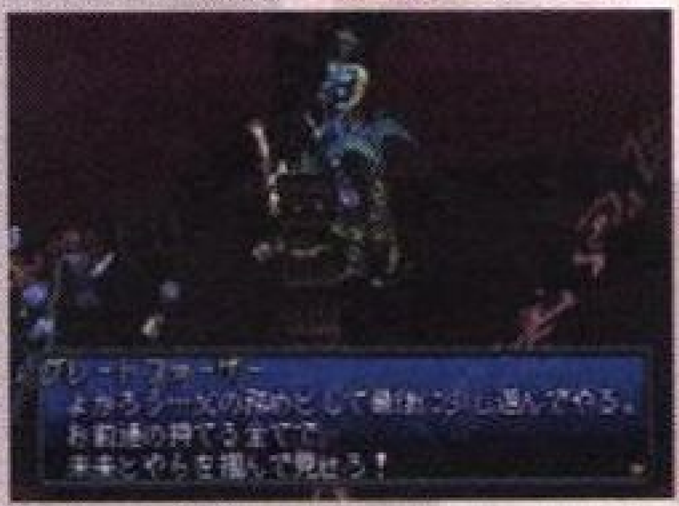
복수를 해라! 네 마지막 소원도 이제 이루어지고 있는 거니까 말이다.
퀸 아쿠에리어스 : 아아… 쥰…행복하렴.
쥰 : 어머니?
가짜 키시하라 : 그 여자도 네게 젊고 아름다운 채로 있고 싶다고 이상을 말했잖은가? 조커의 정체가 아들이란 사실을 알았을 때의 그녀의 얼굴은 정말 볼만했다.
쥰 : 거짓말이아아아아아아아!!



쥰의 어머니 : 쥰… 자신의 꿈 밖에 보질 못 했던 어머니를 용서하렴.
가짜 키시하라 : 아버지에 대한 복수, 어머니에 대한 단죄! 모든 것은 네가 바란 것이다! 더 좋아해라! 말이 안되잖냐!!
깅코 : 네 녀석!!
에이키치 : 네 녀석 죽이겠다!!
가짜 키시하라 : 하하하하! 쥰 네 녀석이 하지 않는다면 내가 하도록 하지!

그리고 키시하라의 손짓 하나로 쥰의 어머니와 아버지는 사라지고 만다!

마야 : 누군가를 이렇게 미워한 적은 처음이야. 용서 못 해 절대로!!
가짜 키시하라 : 모순이로군, 누구나 용서하는 넓은 마음이 네 전매특허가 아니었나? 여기는 내 세계다. 내가 너희들의 존재를 없애려고 생각하면 손가락 하나 까딱 않고 너희들은 없앨 수 있다. 이길 수 없다는 걸 알면서도 내게 도전하려는 거냐? 그것도 모순이로군…
마야 : 질거라고 생각하면 꿈도 미래도 손에 넣을 수 없어!!



그레이트 파더 : 좋다. 아버지의 임무로서 마지막까지 놀아주지. 너희들이 갖고 있는 모든 것으로 미래라는 걸 한번 잡아봐라!
쥰&깅코&에이키치 : 우리들의 미래는 우리가 정한다!!
마야 : 멋대로 하게 놔두진 않아!!

엄청나게 강하다! 그리고 계속 죽어 가는 동료들. 계속 반향혼(反響魂)을 써주면서 살려 가야할 것이다. 레벨 63~68 정도로 다섯 개의 개체로 이루어져있다. 하나의 개체가 아니기 때문에 전체 공격으로 나가자! 그만큼 적도 5번 공격을 한다. 그 점을 주의하자. 또한 적의 공격은 계속 SP를 깎아 내리기 때문에 그 점을 주의해서 SP를 올려주면서 공격을 해야한다.

그레이트 파더 : 이 정도일 줄이야. 너희들이 키운 힘을 잘 봤다. 잘 했군.
피레몬 : 아버지를 연기하다 보니 정이 들었나? 다가오는 혼돈 날라트호테프여, 이것으로 내가 말한 것을 이해할 수 있었을 거다.
날라트호테프 : 훗! 분명 이 녀석들이라면 우리들에게 있어서도 좋은 관찰 결과를 줄지도 모르겠군.
깅코 : 무슨 소리야 피레몬!?
피레몬 : 우리들은 사람들의 마음의 원천, 보편적 무의식의 화신이며 표리 일체의 존재이다. 우리들은 계속 여기에서 인류의 번영을 지켜봐 왔다. 나는 강한 마음을 지니는 자를 이끌고 다가오는 혼돈은 약한 자를 나락으로 빠뜨리기 위해. 모든 것은 모순을 안고 있는 사람의 마음이 완전한 존재로서 진화할 수 있는가, 그 결과를 지켜보기 위한 것이다. 여러분들은 그 가능성을 보여주었다. 너희들 같은 인간이 늘어난다면 언젠가 사람은 자신의 존재 의식을 알 수 있는 완전한 존재가 될 수 있겠지.
마야 : 모두… 모두 당신들이 계획한 거야!?
날라트호테프 : '당신'이라고 말해줬으면 좋겠군. 이 녀석은 보고 있을 뿐이지. 하지만 난 다르다.



그때 이데알 선생님이 성창(롱기누스의 창)을 들고 마야를 찌른다! 대체 왜?

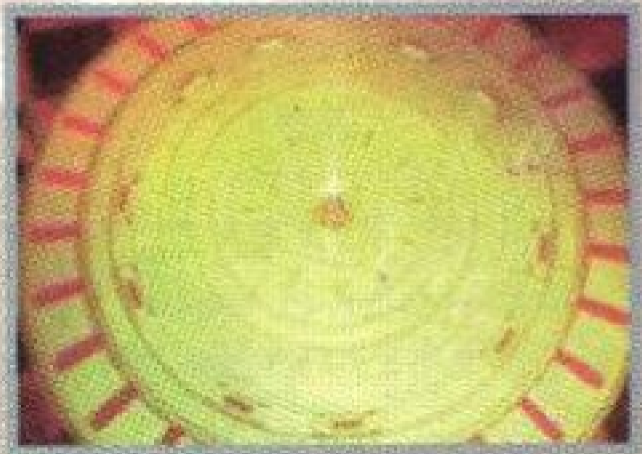
마야 : 어째서?
에이키치 : 젠장!! 깅코! 빨리 마법으로 치료해 보라구!
깅코 : 하고 있어! 하지만 하지만 피가 안 멈춰!! 어째서 마법이 듣지 않는 거야!? 피레몬!!
피레몬 : 날라트호테프여… 네 녀석 이것을 위해 성창의 전설을…
날라트호테프 : 예전 이 창으로 찔린 예수에 유체에서는 멈춤 없이 피가 계속 흘러나왔다고 하더군. 너희들 인간이 2000년이나 계속 이어온 전설 '소문'이야. 치명상이라면 더 효과도 크겠지?
마야 : 난… 잊혀지는 …여…자…보다 더… 불쌍한 … 여자가… 누군지… 알았어… 그건… 모두를 외톨이게 하는 여자… 모두 나를 빨리 잊어…
에이키치 : 싫어 마야 누나! 죽는 것도 아니고, 내 데뷰 라이브 봐주겠지?
깅코 : 그래, 이런 건 금방 나을 거야. 옷 더러워졌으니 다음에 내가 옷 골라줄게. 같이 사러가자. 약속이야.
쥰 : 내가 좋아하는 곳에도 모두를 초대해줄게! 많은 꽃이 피어 있어서 정말 멋져!
마야 : 고… 고마워… 모두… 정말 … 흘륭해…

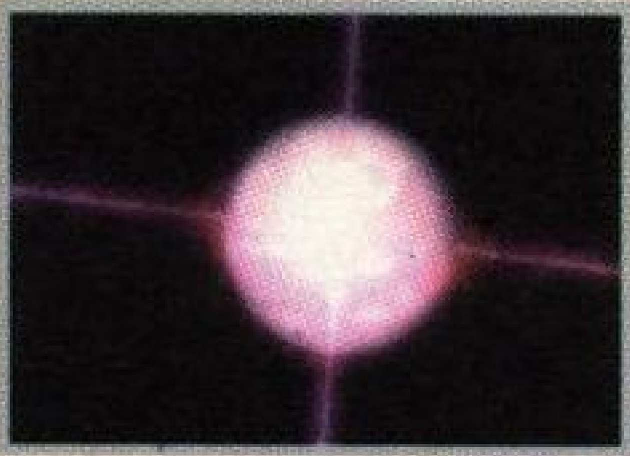


마야 : 자… 그렇게 울면… 토끼가 비웃을 거… 야… 알았니…? 누구에게도… 스스로 꿈을… 이룰 권리가… 있어… 괜찮아 너희들이라면 … 분명… 꿈을… 잡을 수 있을 거야…
날라트호테프 : 쿡쿡… 누구에게도 꿈을 이룰 권리가 있다는 건가. 마지막까지 환상에 사로잡혀 자신과 같은 이름의 여자를 바쳤군. 이것이 이 여자의 꿈이다! 이것으로 너희들 인간이 바란 멸망의 꿈을 이루어주지!!

'마야인의 처녀'를 제물로 바쳐야한다는 것. 즉 '마야'가 죽는다는 의미였던 것이다! 이로서 신탁은 성취되고 세상은 파멸의 길로 빠지게 된다.

날라트호테프 : 푸하하하하하! 너희들은 한가지









중요한 사실을 배웠다! 어쩔 수 없는 것도 있다는 세상의 이치를 말이다! 나는 너희들 모든 인간의 그림자다. 인간에게 어두운 마음이 있는 한 나는 사라지지 않는다. 다가오는 혼돈의 마지막 시련을 받아라!!

그리고 다가오는 혼돈 '날라트호테프'는 사라진다. 하지만 마야는 이미 죽고 말았다. 그때 피레몬이 이야기를 꺼낸다.

피레몬 : 한가지 이 현실을 바꿀 수 있는 방법이 있다. 그것은 여러분이 그 여름날 밤 만난 사실을 없애는 일이다. 그들이 엮은 나쁜 인과의 끈은 모두 그날부터 시작되었다. 그 한가지 점만 없애면 이러한 비극도 일어나지 않고 그날부터 다른 시간의 축과 세상이 생겨나겠지.
에이키치 : 그런 게 가능한 건가?
피레몬 : 원래 사람의 마음속에는 현실의 흐름을 바꿀 수 있는 큰 힘이 있다. 시발바나 수정 해골의 환상에 의지하지 않는다고 해도 여러분의 강한 의지와 행동이야말로 유일하게 현실을 바꿀 수 있는 에너지인 것이다. 그렇다… 여러분이 속해있는 우주를 만든 힘조차도 여러분의 마음의 힘과 같은 것. 이 보편적 무의식의 세계에서는 그것이 가능하다.
준 : 모든 것을 처음으로 되돌리라고… 그런 건가? 우리들의 기억과 추억과 맞바꿔서?
깅코 : 모두를 잊어버리라는 거야? 그런 건 싫어! 다른 방법은 없는 거야!?

피레몬 : 녀석들의 힘이 강한 이 세계에서는 방법은 없다. 무의식에 파멸을 바라는 사람들의 어두운 마음이 녀석들의 힘의 원천이다. 녀석들을 억제하려면 사람 자체가 변해야만 한다. 그 새로운 세상을 너희들이 만드는 거다.
준 : 나는 절대 잊지 않겠어. 잊을 수 있겠어!
에이키치 : 당연해. 잊을 줄 알고!! 녀석이 이렇게까지 계획했다면 이겨주지. 이 이상 마음대로 되지 않는다는 걸 가르쳐주겠어.
깅코 : 분명 다시 만날 수 있겠지?
피레몬 : 그럼 자신이 있어야할 모습을 강한 마음으로 그려주게. 의지의 힘이 여러분을 새로운 현재로 이끌어 주겠지.

준, 에이키치, 마야가 하나 하나 떠나가고…



▲그리고...

깅코 : 이제 난 타츠야를 잊지 못할 거야.

깅코도 떠난다.
피레몬 : 자… 이제 헤어지겠군. 마지막으로 할 말은 없나?



선택 항목
고맙다고 한다(禮を言う)
팬다(ぶん殴る)

한대 두들겨 준다. 그러자 자신의 정체를 드러내는 피레몬! 그 모습은!!



피레몬 : 나는 모든 인간의 의식과 무의식 사이에 사는 자. 나는 자네이고 자네는 나다. 언제까지나 자네 속에서 자네를 지켜보지. 잘 가라.

바로 타츠야 자신이었던 것이다! 그렇다면 페르소나 1에 등장했던 피레몬은 대체 누구인가? 만약 "고맙다"라고 피레몬에게 말하면 결국 피레몬은 정체를 밝히지 않고 사라지게 된다.
에이키치 : 많은 일이 있었지만 다시 만나서 기뻤



다. 돌아가면 이번에야말로 밴드 멤버로 삼을 테니까. 남자의 약속이다. 잊지마.
리사 : 천앙. 나를 잊지마. 정말 좋아해.



준 : 나는 잊지 않아. 내가 저지른 죄도 너도 모두



도 잊지 않겠어. 꼭 다시 만나서 이번에야말로 마야 누나를 지키지구. 그러니 안녕이라고는 하지 않겠어. 단지 고마울 뿐이야.
그리고 다시 처음으로
남학생 : 여어 스오우! 사에코 선생님이 널 찾고 있었다고. 진로 상담이라면서… 뭐야? 바이크 고장났나? 아아 이건 안되겠군. 넌 그렇게 솜씨가 좋은 것도 아니잖아? 전철로 돌아가라구. 그럼 난 전했다.
사에코 선생님 : 겨우 찾았군 스오우. 이제 놓치



지 않겠어. 자아 빨리 이야기하자. 너 진로 정했니?

선택 항목
- 벌써 정했다(もう決めた)
- 아직 안정했다(まだ決めてない)

"벌써 정했어요"라고 말하자 그 정도면 충분하다며 내일 상담할 때 듣겠다며 떠난다. 처음 시작 부분과 비슷하지만 무언가 다르지 않은가?

리사 : …

아사미 : 아니 뭐하니 리사?



리사 : 그 그러니까, 이제 슬슬 너희 들이 오지 않을까 해서 기다리고 있었어~

미호 : 아아 스오우 선배님이다. 왠지 요즘 멋있어졌지 않아?

리사 : 그런가? 왠지 헤어스타일이 이상하지 않아? 자자 그런 것보다 빨리 노래방 가자~ 셋이서 같이 데뷔하지며?



리사는 타츠야를 잘 모르는 상태이다. 리사는 셋과 함께 노래방으로 간다.

에이키치 : 에잇! 안돼 전혀 안돼! 네 녀석들은 음악성이 빵점이야 빵점!

켄 : 당연하잖아요. 악기는 중학교 때 피리 불어본 게 마지막이니까.

미아비 : 열심히들이군요. 자 먹을 거 갖고 왔어요.



▲ 살이 빠져서 귀여운 미아비!

에이키치 : 오 미아비, 언제나 미안하군. 자 쉬도록 할까.

켄 : 맞아요 미엘씨, 세븐스의 스오우 타츠야라고 알아요? 세븐스에서 가장 멋진 녀석예다가 잘 생겨서 여자 사이에서도 인기가 최고리더군요. 그 녀석 한번 꼬셔보는 게 어때요?

에이키치 : 알고 있나 미아비? 그래, 마침 멤버 찾던 중이니 만나볼까.

에이키치는 미아비와… 그리고 에이키치는 여전히 밴드를 만들려고 한다. 그리고 멤버로서 타츠야를 영입하려는 듯 만난다고 한다.



쥰 : 멋진 연기였어 엄마.



쿠로스의 어머니 : 고마워 쥰. 스위트 피네 이거?

쥰 : 진로… 교육학과로 정했어. 아버지 같은 교사가 될 거야.

쿠로스의 어머니 : 그래! 아버지도 기뻐할 거야. 솜씨를 부려볼 테니 오늘밤은 오랜만에 셋이서 식사하자. 그럼 엄마는 좀 더 시간이 걸릴 테니 먼저 가줄래?

셋이서 단란한 가정을 이루고 있는 쥰. 이전과는 사뭇 모자간의 관계도 다르다.

그리고 전철역 앞에서 뛰어오던 타츠야



는 마야와 부딪힌다. 그리고 그 주변엔 언제나 처럼 모두가 모여 있다.



바닥에 떨어진 토끼 인형을 줍는 타츠야. 더 이상 그 인형은 그렇게 더럽지 않다.



그리고 그를 보고 방긋 웃는 마야.



그리고 황금빛으로 빛나는 나비.

무심코 들려오는 노래
가 마음을 흔들면 마음이
깨어나가고
벌거벗은 자신이 한계를 느끼고
마음을 뒤집어나가
화려한 길에서 꿈을 꾸는 순한 백조새끼
처럼 순수한 얼굴을 찾으며 마음의 벽을
깨며
**언젠가 하얀 날개에 닿도록 빛을 내뿜
으며 반짝이는 빛에
*지금 바로 보여주자구, 지금 바로 노래
불러주자구.
영원히 빛을 발하며 반짝이는 꿈을 언
젠가 잡을 수 있도록!
사랑은 어디에 있을까 이 가슴으로 꿈을
달래고
소녀는 다시 걸어나가는 거야 끝도 없는
길로

**Repeat *Repeat

THE END ~ 언제나 당신 곁에…

● 페르소나와의 상관 관계 ●

아르카나	타츠야	에이키치	리사	아마노	유키노	준	주 종족(예외있음)
MAGICIAN	OK	Dislike	OK	Best	Dislike	Best	마도사(魔道師)
PRIESTESS	OK	OK	Good	Good	Dislike	OK	여신(女神)
EMPRESS	OK	OK	Good	Good	Best	OK	대지여신(地母神)
EMPEROR	Good	Good	OK	OK	OK	Good	마신(魔神)
HIEROPHANT	Dislike	Good	OK	OK	OK	Good	귀신의 신(鬼神)
LOVERS	OK	OK	Best	Dislike	Good	OK	요정(妖精)
CHARIOT	Good	Good	OK	OK	OK	Good	파괴신(破壞神)
STRENGTH	OK	Best	OK	Dislike	Best	Dislike	용왕(龍王)
HERMIT	OK	OK	Best	Best	Best	OK	성수(聖獸)
FORTUNE	Good	Good	OK	OK	OK	Best	특수(特殊)
JUSTICE	Good	Good	OK	OK	OK	Good	특수(特殊)
HANGEDMAN	Best	Best	OK	OK	OK	Best	타락천사(墮天使)
DEATH	Dislike	Best	OK	OK	OK	Dislike	죽음의 신(死神)
TEMPERANCE	OK	OK	Best	Best	Best	OK	요조, 영조(妖鳥, 靈鳥)
DEVIL	OK	OK	OK	OK	OK	OK	마왕(魔王)
TOWER	OK	OK	Dislike	Dislike	Dislike	OK	사신(邪神)
STAR	Dislike	Dislike	Best	Best	Best	Dislike	요마(妖魔)
MOON	Good	Good	Dislike	Best	OK	Good	야마(夜魔)
SUN	Best	OK	Good	Good	Good	OK	특수(特殊)
JUDGEMENT	OK	OK	Good	Good	Good	OK	천사(天使)
WORLD	Best	Best	OK	OK	OK	Best	용신(龍神)
FOOL	Best	Best	Best	Best	Best	Best	특수(特殊)

참고
Good과 Best는 큰 차이는 없지만 변이나 스테이터스 업이 일어나기 쉬운 쪽이 베스트이다.

예외 1
초기 페르소나를 포함하여 피레몬에게 받은 페르소나는 본인 이외에는 장착 불가능

예외 2
베르제브브(ベルゼブブ : DEVIL)와 모토(モト : DEATH)는 마엘만이 상성 Dislike로도 장착가능

예외 3
케르베로스(ケルベロス : FORTUNE)은 전원 Best

● 악마와의 컨택트 ●

다음 표를 통해 악마와의 접촉을 시도할 수 있다. 이외에도 공포를 얻는 행동이 있지만 이 경우 그 악마만 도망갈 뿐이며 이미 계약을 맺었을 경우에는 그 계약 마저 파기된다. '좋아하는 행동'을 3번 이상 했을 경우 계약을 맺을 수 있으며 한번에 계약할 수 있는 악마는 3명(?)뿐이다. 그 점을 주의해서 계약을 맺도록 하자.
좋아하는 행동은 '초록색' 흥미를 갖는 행동은 '노란색' 무서워하는 행동은 '파란색' 화를 내는 행동은 '붉은색'으로 나타나니 악마의 반응을 주시하면서 대화를 진행하도록 하자. 계약을 맺은 후에는 흥미를 갖게 할 경우 그 악마의 속성에 맞는 타롯 카드와 그 악마의 레벨만큼 프리 타롯 카드를 준다. 프리 타롯카드는 어떠한 타롯 카드로도 변경이 가능하다. 또한 계약을 맺고 다시 좋아하는 행동을 3번하였을 경우에는 악마에게 돈/아이템/정보 그리고 소문까지 퍼뜨릴 수 있다. 악마에게 얻는 정보를 통해 그것을 역으로 소문으로 퍼뜨리면 그것 역시 진실이 된다!

● 기본 악마의 성향 ●

악마의 기본 성격은 밑의 표로 나눌 수 있다. 각각의 성격에 따라 대화 성향등이 모두 다르며 또한 한 악마는 4개까지 성격을 갖을 수 있지만 상반되는 성격을 동시에 지닐 수는 없다.

악마의 기본 성격

오만하다(高慢)	끈질기다(強氣)	총명하다(賢い)	밝은 성격(陽氣)
성격이 급하다(短氣)	약하다(弱氣)	멍청하다(愚か)	어두운 성격(陰氣)

기본 컨택트 커맨드

캐릭터	커맨드	유효한 악마의 성격
스오우 타츠야 (周防達哉)	흉내내기(ものまね)	밝은 성격(陽氣)
	설득하다(說得する)	총명하다(賢い)
	사나이를 말한다(漢を語る)	끈질기다(強氣)·밝은 성격(陽氣)
	눈으로 죽인다(目で殺す)	오만하다(高慢)·어두운 성격(陰氣)·멍청하다(愚か)
미시나 에이키치 (三科榮吉)	자신에 취하다(自分に酔う)	멍청하다(愚か)
	지금 분위기를 마무리 진다(場を仕切る)	멍청하다(愚か)
	인생을 이야기한다(人生を語る)	끈질기다(強氣)·총명하다(賢い)
	노래로 죽인다(歌い殺す)	끈질기다(強氣)·밝은 성격(陽氣)

리사 실버맨 (リサ・シルバーマン)	춤추다(踊る) 쿵후(カンフー) 사랑을 이야기하다(戀を語る) 뇌쇄하다(悩殺する)	끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣) 끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣) 끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣) 어두운 성격(陰氣)・멍청하다(愚か)
아마노 마야 (天野舞耶)	인터뷰(インタビュー) 상담을 하다(相談に乘る) 부자 관계를 이야기하다(親子を語る) 칭찬해 죽이다(褒め殺す)	멍청하다(愚か) 멍청하다(愚か) 총명하다(賢い) 멍청하다(愚か)
마유즈미 유키노 (黛ゆきの)	논하다(論す) 다그치다(叱る) 주먹으로 이야기하다(拳で語る) 사진 찍어 죽이다(撮り殺す)	오만하다(高慢)・총명하다(賢い) 성격이 급하다(短氣)・밝은 성격(陽氣) 성격이 급하다(短氣)・밝은 성격(陽氣) 끈질기다(强氣)・총명하다(賢い)
쿠로스 쥰 (黒須 淳)	응석부리다(甘える) 꿈을 이야기하다(夢を語る) 별점(星占い) 꽃으로 죽이다(花で殺す)	
타츠야&에이키치(達哉&榮吉)		오만하다(高慢)・어두운 성격(陰氣)・멍청하다(愚か)
타츠야&리사(達哉&リサ)		오만하다(高慢)・밝은 성격(陽氣)・약하다(弱氣)・멍청하다(愚か)
타츠야&유키노(達哉&ゆきの)		멍청하다(愚か)
에이키치&마야(榮吉&舞耶)		오만하다(高慢)・총명하다(賢い)
에이키치&유키노(榮吉&ゆきの)		오만하다(高慢)・총명하다(賢い)
마야&유키노(舞耶&ゆきの)		밝은 성격(陽氣)
리사&유키노(リサ&舞耶&ゆきの)		끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣)・멍청하다(愚か)
미셸&쥰(ミッシェル&淳)		
리사&쥰(リサ&淳)		
마야&쥰(舞耶&淳)		
타츠야&미셸&쥰(達哉&ミッシェル&淳)		
타츠야&마야&쥰(達哉&舞耶&淳)		
리사&마야&쥰(リサ&舞耶&淳)		

악마의 성향별 컨택트 방법

악마의 성격	흥미를 갖는 행동	좋아하는 행동
오만하다(高慢)	미셸・자신에게 취하다(ミッシェル・自分に酔う)	타츠야・설득하다(達哉・說得する) 쥰・응석부리다(淳・甘える)
밝은 성격(陽氣)	타츠야&깅코(達哉&ギンコ)	깅코・뇌쇄하다(ギンコ・悩殺する)
멍청하다(愚か)	유키노・다그치다(ゆきの・叱る) 마야・칭찬해 죽이다(舞耶・褒め殺す)	깅코・뇌쇄하다(ギンコ・悩殺する)
오만하다(高慢)・밝은 성격(陽氣)	깅코&마야&유키노(ギンコ&舞耶&ゆきの)	타츠야・설득하다(達哉・說得する) 타츠야・흉내내기(達哉・ものまね)
오만하다(高慢)・총명하다(賢い)	마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る)	유키노・사진 찍어 죽이다(ゆきの・撮り殺す) 타츠야・설득하다(達哉・說得する)
오만하다(高慢)・멍청하다(愚か)	미셸・자신에게 취하다(ミッシェル・自分に酔う)	타츠야・설득하다(達哉・說得する)
성격이 급하다(短氣)・총명하다(賢い)	미셸&유키노(ミッシェル&ゆきの)	마야・상담을 하다(舞耶・相談にのる)
성격이 급하다(短氣)・멍청하다(愚か)	유키노・다그치다(ゆきの・叱る) 깅코&쥰(ギンコ&淳)	타츠야&유키노(達哉&ゆきの) 쥰・별점(淳・星占い)
끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣)	깅코・뇌쇄하다(ギンコ・悩殺する)	깅코・춤추다(ギンコ・踊る)
끈질기다(强氣)・어두운 성격(陰氣)	타츠야・사나이를 이야기하다(達哉・漢を語る)	타츠야&마야(達哉&舞耶)
끈질기다(强氣)・총명하다(賢い)	타츠야・사나이를 이야기하다(達哉・漢を語る) 유키노・논하다(ゆきの・論す)	미셸・인생을 이야기한다(ミッシェル・人生を語る)
끈질기다(强氣)・멍청하다(愚か)	타츠야・눈으로 죽인다(達哉・目で殺す)	깅코・뇌쇄하다(ギンコ・悩殺する)
약하다(弱氣)・밝은 성격(陽氣)	타츠야・설득하다(達哉・說得する)	마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る)
약하다(弱氣)・총명하다(賢い)	타츠야・설득하다(達哉・說得する) 마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る)	쥰・별점(淳・星占い)
밝은 성격(陽氣)・총명하다(賢い)	유키노・논하다(ゆきの・論す) 유키노・사진 찍어 죽이다(ゆきの・撮り殺す)	마야・상담을 하다(舞耶・相談にのる) 타츠야・흉내내기(達哉・ものまね)
밝은 성격(陽氣)・멍청하다(愚か)	타츠야・눈으로 죽인다(達哉・目で殺す) 마야&유키노(舞耶&ゆきの)	타츠야・흉내내기(達哉・ものまね)
어두운 성격(陰氣)・총명하다(賢い)	유키노・논하다(ゆきの・論す) 미셸・노래로 죽인다(ミッシェル・歌い殺す)	타츠야&깅코(達哉&ギンコ)
어두운 성격(陰氣)・멍청하다(愚か)	유키노・논하다(ゆきの・論す)	타츠야&깅코(達哉&ギンコ) 깅코・뇌쇄하다(ギンコ・悩殺する)
오만하다(高慢)・끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣)	예외	깅코&마야&쥰(ギンコ&舞耶&淳) 마야・칭찬해 죽이다(舞耶・褒め殺す)
오만하다(高慢)・끈질기다(强氣)・총명하다(賢い)	유키노・논하다(ゆきの・論す) 마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る)	미셸・인생을 이야기한다(ミッシェル・人生を語る)
오만하다(高慢)・끈질기다(强氣)・멍청하다(愚か)	마야・칭찬해 죽이다(舞耶・褒め殺す)	유키노・사진 찍어 죽이다(ゆきの・撮り殺す) 쥰・응석부리다(淳・甘える)
오만하다(高慢)・약하다(弱氣)・밝은 성격(陽氣)	깅코&마야&유키노(ギンコ&舞耶&ゆきの)	타츠야・흉내내기(達哉・ものまね) 마야・칭찬해 죽이다(舞耶・褒め殺す)
오만하다(高慢)・약하다(弱氣)・어두운 성격(陰氣)	타츠야&미셸(達哉&ミッシェル)	미셸・노래로 죽인다(ミッシェル・歌い殺す)

오만하다(高慢)・약하다(弱気)・총명하다(賢い)	마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る) 유키노・논하다(ゆきの・諭す)	타츠야・설득하다(達哉・説得する)
오만하다(高慢)・밝은 성격(陽気)・멍청하다(愚か)	미셸・자신에게 취하다(ミッシェル・自分に酔う)	타츠야・설득하다(達哉・説得する) 타츠야・흉내내기(達哉・ものまね)
오만하다(高慢)・어두운 성격(陰気)・총명하다(賢い)	※예외	미셸・인생을 이야기한다(ミッシェル・人生を語る) 깅코&쥰(ギンコ&淳)
오만하다(高慢)・어두운 성격(陰気)・멍청하다(愚か)	타츠야・눈으로 죽인다(達哉・目で殺す)	깅코・뇌쇄하다(ギンコ・悩殺する) 타츠야・설득하다(達哉・説得する)
오만하다(高慢)・성격이 급하다(短気)・끈질기다(強気)	쥰・꽃으로 죽이다(淳・花で殺す)	
오만하다(高慢)・성격이 급하다(短気)・총명하다(賢い)	타츠야・흉내내기(達哉・ものまね) →쥰・꽃으로 죽이다(淳・花で殺す)	타츠야・설득하다(達哉・説得する)
오만하다(高慢)・성격이 급하다(短気)・멍청하다(愚か)	깅코&쥰(ギンコ&淳)	타츠야・설득하다(達哉・説得する)
성격이 급하다(短気)・끈질기다(強気)・밝은 성격(陽気)	유키노・사진 찍어 죽이다(ゆきの・撮り殺す) 깅코・쿵후(ギンコ・カンフー)	타츠야・흉내내기(達哉・ものまね) 타츠야&유키노(達哉&ゆきの)
성격이 급하다(短気)・끈질기다(強気)・총명하다(賢い)	타츠야・흉내내기(達哉・ものまね)	타츠야&깅코(達哉&ギンコ)
성격이 급하다(短気)・끈질기다(強気)・멍청하다(愚か)	깅코・쿵후(ギンコ・カンフー)	유키노・주먹으로 이야기하다(ゆきの・拳で語る) 쥰・별점(淳・星占い)
성격이 급하다(短気)・밝은 성격(陽気)・멍청하다(愚か)	미셸・지금 분위기를 마무리 진다(ミッシェル・場を仕切る) 유키노・다그치다(ゆきの・叱る)	유키노・주먹으로 이야기하다(ゆきの・拳で語る) 타츠야・흉내내기(達哉・ものまね)
성격이 급하다(短気)・어두운 성격(陰気)・총명하다(賢い)	쥰・별점(淳・星占い) 깅코&쥰(ギンコ&淳)	
성격이 급하다(短気)・어두운 성격(陰気)・멍청하다(愚か)	마야・인터뷰(舞耶・インタビュー)	타츠야&미셸(達哉&ミッシェル)&淳注
끈질기다(強気)・어두운 성격(陰気)・총명하다(賢い)	깅코・춤추다(ギンコ・踊る) 미셸&쥰(ミッシェル&淳)	미셸・인생을 이야기한다(ミッシェル・人生を語る)
끈질기다(強気)・밝은 성격(陽気)・멍청하다(愚か)	타츠야・눈으로 죽인다(達哉・目で殺す)	타츠야・흉내내기(達哉・ものまね)
약하다(弱気)・밝은 성격(陽気)・총명하다(賢い)	마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る)	타츠야・흉내내기(達哉・ものまね) 깅코・춤추다(ギンコ・踊る)
약하다(弱気)・어두운 성격(陰気)・멍청하다(愚か)	타츠야&깅코(達哉&ギンコ) 미셸・인생을 이야기한다(ミッシェル・人生を語る)	깅코・뇌쇄하다(ギンコ・悩殺する)

※ 예외

성격	*악마*	*흥미를 갖는 행동*	*기뻐하는 행동*
오만하다(高慢)・어두운 성격(陰気)・총명하다(賢い)	키신(キシン)	타츠야&쥰(達哉&淳)	미셸・인생을 이야기한다(ミッシェル・人生を語る)와 깅코&쥰(ギンコ&淳)
	루키프구스	미셸・자신에게 취하다(ミッシェル・自分に酔う)와 루키프구스와(ルキフグス) 마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る)를 조합해서 접촉	
	자비(ジャヒー)	타츠야&마야(達哉&舞耶)	미셸・인생을 이야기한다(ミッシェル・人生を語る)
오만하다(高慢)・끈질기다(強気)・밝은 성격(陽気)	발키리(ヴァルキリー)	깅코&쥰(ギンコ&淳)	깅코&마야&쥰(ギンコ&舞耶&淳), 마야・칭찬해 죽이다(舞耶・褒め殺す)
	야차(ヤクシャ)	쥰・꽃으로 죽이다(淳・花で殺す)→타츠야・사나이를 이야기하다(達哉・漢を語る)	

특수 페르소나

○ 표시는 능력 변이로 추가되는 마법이다.

CHARIOT

페르소나 이름	레벨	소비 SP	카드	마법・기술 목록	아이템 변환
시바(シヴァ)	85	48	—	지오다인(ジオダイン), 이검난무(利剣乱舞), 타루카자(タルカジャ) 뇌진난무(雷震乱舞), 그라다인(グラダイン), 뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル) 부부라아(ブララヤ)○	서드 아이(サード・アイ)

※ 맥시텐 페스트(マキシテンペスト) 필요

DEATH

페르소나 이름	레벨	소비 SP	카드	마법・기술 목록	아이템 변환
카론(カロン)	47	31	188장	잔다인(ザンダイン), 마한마(マハンマ), 마하무도(マハムド) 그라다인(グライダイン), 매직 씰(マジックシール)	만파의 카드(万波のカード)

※ 스틱스(ステュクス) 필요

DEVIL

페르소나 이름	레벨	소비 SP	카드	마법・기술 목록	아이템 변환
루시퍼(ルシファー)	99	66	396장	어둠의 심판(闇の審判), 아스테로이드 밤(アステロイドボム), 메기도라온(メギドラオン) 오메가 클래스터(オメガクラスタ)아나더 디멘전(アナザディメンション,)광자포(光子砲)○	만마의 총(万魔の銃)

※ 새벽의 명성(明けの明星) 필요

EMPRESS

페르소나 이름	레벨	소비 SP	카드	마법・기술 목록	아이템 변환
가이아(ガイア)	72	44	216장	대지의 분노(大地の怒り), 테트라칸(テトラカーン), 메디라마(メディラマ) 찰나우월랑격(刹那雨月狼撃), 마하마그다인(マハマグダイン), 오메가 클래스터(オメガクラスタ)	신광의 카드(神光のカード)

※ 만물의 요람(万物のゆりかご) 필요

EMPEROR

페르소나 이름	레벨	소비 SP	카드	마법・기술 목록	아이템 변환
오딘(オーディーン)	55	36	165장	번개의 세례(雷の洗礼), 무도온(ムドオン)데스 바운드(デスバウンド)그라다인(グラダイン) 마카카자(マカカージャ), 어둠의 심판(闇の審判)	드라우푸닐(ドラウプニル)

※ 룬의 비석(ルーンの石碑) 필요

페르소나 이름	레벨	소비 SP	카드	마법・기술 목록	아이템 변환
비슈누(ヴィシュヌ)	86	51	258장	마하라기다인(マハラギダイン), 상검난무(霜剣乱舞), 부후다인(ブフダイン) 디아라한(ディアラハン), 하마온(ハマオン), 메기도라온(メギドラオン)	소마(ソーマ) 10개

※ 아바타라(アヴァターラ) 필요

FORTUNE

※ 이 계열의 3여신 울드(ウルズ), 베르단디(ヴェルザンディ) / 스쿨드(スクルド)를 같이 소환해서 다니면 무언가 좋은 일이 있다.

페르소나 이름	레벨	소비 SP	카드	마법・기술 목록	아이템 변환
스쿨드(スクルド)	66	40	231장	후레다인(フレイダイン), 코르디(コトルディ), 도르미나(ドルミナー) 마카라칸(マカラカーン), 히에로스그류페인(ヒエロスグリュペイン), 메디라마(メディラマ)	작열의 카드(灼熱のカード)

※ 우르잔부른(ウルザンブルン) 필요

HIEROPHANT

페르소나 이름	레벨	소비 SP	카드	마법 · 기술 목록	아이템 변환
샤카(シャカ)	29	23	87장	홀리 라이트(ホーリーライト), 마후이(マフーイ), 리컴(リカーム) 테트라칸(テトラカーン), 최면파(催眠波), 니르바나(ニルヴァーナ)	리컴 카드(リカームカード)
※ 유아독존(唯我獨尊) 필요					
브라후마(ブラフマー)	67	40	201장	부후다인(ブフダイン), 회전살법(回轉殺法), 사마리컴(サマリカーム), 스리스티(スリスティ) 사마카자(サマカジャ), 메기도라온(メギドラオン), 알파 블래스터(アルファブラスタ)	열화의 카드(烈火のカード)
※ 마사무네의 안대(正宗の眼帶) 필요					

JUDGMENT

페르소나 이름	레벨	소비 SP	카드	마법 · 기술 목록	아이템 변환
사탄(サタン)	96	56	384장	그라다인(グラダイン), 빛의 심판(光の裁き), 고자포(高子砲) 알파 블래스터(アルファブラスタ), 메기도라온(メギドラオン), 니르바나(ニルヴァーナ)	붉은 서약의 갑옷(紅誓の鎧)
※ 고발자의 일기(告發者の日記) 필요					

MOON

페르소나 이름	레벨	소비 SP	카드	마법 · 기술 목록	아이템 변환
난나루(ナンナル)	73	45	292장	그라이바(グライバ), 마하라기다인(マハラギダイン), 마하아쿠다인(マハアクダイン) 마하가루다인(マハガルダイン), 마하마그다인(マハマグダイン), 메디아라한(メディアラハン)	축복의 카드(祝福のカード)
※ 우르의 달(ウルの月) 필요					

매터리얼 카드(マテリアルカード) 목록

매터리얼 카드는 특수한 페르소나를 소환하는데 필요한 카드이다. 모든 매터리얼 카드를 얻는 방법을 소개한다.

아이템 이름	소환 가능 페르소나	입수 장소 및 방법
스틱스(ステュクス)	DEATH 카론(カロン)	카지노 아이템
수련의 꽃잎(水蓮の花弁)	PRIESTESS 라크슈미(ラクシュミ)	카지노 아이템
무장의 말(武將の駒)	JUSTICE 비샤몬텐(ビシャモンテン)	카지노 아이템
칠색의 섬광(七色の閃光)	STAR 이리스(イーリス)	아오바 공원(青葉公園) 북쪽
도르도나의 노(ドルドナの櫓)	SUN 이르다나(イルダーナ)	사자궁(獅子宮) 1층
우르잔부른(ウルザンブルン)	FORTUNE 스쿨드(スクルド)	폐공장(廃工場) 1층 창고
유아독존(唯我獨尊)	HIEROFANT 석가(釋迦)	폐공장 2호실에서 석가를 쓰러뜨린다
보구(寶貝)	JUSTICE 나타(ナタ)	폐공장 4호실에서 나타를 쓰러뜨린다
마사무네의 안대(正宗の眼帶)	HIEROPHANT 브라후마(ブラフマー)	폐공장 6호실
심홍의 날개(深紅の翼)	TEMPERANCE 주작(スザク)	폐공장 6호실
룬의 비석(ルーンの石碑)	EMPEROR 오딘(オーディーン)	폐공장 6호실에서 오딘을 쓰러뜨린다
황혼의 험로(黃昏の險路)	PRIESTESS 이자나미(イザナミ)	폐공장 6호실에서 이자나미를 쓰러뜨린다
천의 연변(千の蓮弁)	SUN 비로샤나(ヴィローシャナ)	폐공장 역원실(役員室)에서 비로샤나를 쓰러뜨린다
만물의 요람(万物のゆりかご)	EMPRESS 가이아(ガイア)	폐수처리장(廃液處理場)에서 가이아를 쓰러뜨린다
노아툰(ノアトゥン)	WORLD 니욜드(ニョルド)	페르소나 그림블스티(グリンブルスティ)의 교환 아이템
우르의 달(ウルの月)	MOON 난나루(ナンナル)	페르소나 츠쿠요미(ツクヨミ)의 교환 아이템
살아있는 목의 네클레스(生首のネックレス)	EMPRESS 칼리(カーリー)	페르소나 둘가(ドゥルガー)의 교환 아이템
새벽의 명성(明けの明星)	DEVIL 루시퍼(ルシファー)	페르소나 미카엘(ミカエル)의 교환 아이템
맥시텐페스트(マキシテンペスト)	CHARIOT 시바(シヴァ)	페르소나 스칸다(スカンダ)의 교환 아이템
고발자의 일기(告發者の日記)	JUDGMENT 사탄(サタン)	페르소나 베르제브브(ベルゼブブ)의 교환 아이템
아바타라(アヴァターラ)	EMPEROR 비슈누(ヴィシュヌ)	페르소나 라크슈미(ラクシュミ)의 교환 아이템
풍마의 술서(風魔の術書)	FOOL 후우마코타로(フウマコタロウ)	페프소나 토비카토우(トビカトウ)의 교환 아이템

마법, 특수 공격

종류	이름	효과
화염(火炎)	아기(アギ)	적 하나에 대해 약한 피해
	마하라기(マハラギ)	적 한 그룹에 대해 약한 피해
	마하라기온(マハラギオン)	적 한 그룹에 대해 중간 정도 피해
	아기라오(アギラオ)	적 하나에 대해 중간 피해
	지옥의 업화(地獄の業火)	적 하나에 대해 중간 피해
	파이어 스톰(ファイアストーム)	적 전체에 대해 큰 피해
빙결(氷結)	부후(ブフ)	적 하나에 대해 약한 피해
	부후라(ブフーラ)	적 하나에 대해 큰 피해를 주고 「빙결」로 만든다
수격(水擊)	아쿠아(アクア)	적 하나에 대해 약한 피해
	마하아쿠아(マハアクア	적 한 그룹에 대해 약한 피해
	아쿠에스(アクエス)	적 하나에 대해 중간 피해
	마하아쿠아다인(マハアクアダイン)	적 한 그룹에 대해 큰 피해
	카렌트필러(カレントピラー)	적 하나에 대해 중간 피해
	피아렌트(フィアトレント)	적 전체에 대해 큰 피해
지변(地變)	마그나(マグナ)	적 하나에 대해 약한 피해
	마그나스(マグナス)	적 하나에 대해 중간 피해
	마하마그나(マハマグナ)	적 한 그룹에 대해 약한 피해
	마하마그나스(マハマグナス)	적 한 그룹에 대해 중간 정도 피해
	마그다인(マグダイン)	적 하나에 대해 큰 피해
	마하마그다인(マハマグダイン)	적 한 그룹에 대해 큰 피해
	락 폴(ロックフォール)	적 하나에 대해 중간 피해
	대지의 분노(大地の怒り)	적 한 그룹에 대해 큰 피해

만능(万能)	잔(ザン)	적 하나에 대해 약한 피해
	잔마(ザンマ)	적 하나에 대해 중간 피해
	잔다인(ザンダイン)	적 하나에 대해 큰 피해
	그라이(グライ)	적 한 그룹에 대해 약한 피해
	그라다인(グラダイン)	적 한 그룹에 대해 큰 피해
	메기도(メギド)	적 전체에 대해 약한 피해
	메기도라(メギドラ)	적 전체에 대해 큰 피해
전격(電擊)	지오(ジオ)	적 하나에 대해 약한 피해
질풍(疾風)	가루(ガル)	적 하나에 대해 약한 피해
	마하가루(マハガル)	적 한 그룹에 대해 약한 피해
	마하라구라(マハガルーラ)	적 한 그룹에 대해 중간 피해
	가루다인(ガルダイン)	적 하나에 대해 큰 피해
	마하가루다인(マハガルダイン)	적 한 그룹에 대해 큰 피해
	킬러 윈드(キラーウインド)	적 하나에 대해 중간 피해
핵열(核熱)	프레이(フレイ)	적 전체에 대해 약한 피해
신성(神聖)	하마(ハマ)	적 하나에 대해 신성 속성의 힘으로 없앤다
	마한마(マハンマ)	적 한 그룹을 「빈사」 상태로 만든다
	하마온(ハマオン)	적 전체를 「빈사」 상태로 만든다
	니르바나(ニルヴァーナ)	적 전체를 「빈사」 상태로 만든다
	홀리 라이트(ホーリーライト)、	적 하나에 대해 중간 피해
암흑(暗黑)	무도(ムド)	적 하나를 「빈사」 상태로 만든다
	무도온(ムドオン)	적 전체를 「빈사」 상태로 만든다
회복·보조	디아(ディア)	우리편 한 명의 HP을 조금 회복한다
(回復·補助)	메디아(メディア)	우리편 전체의 HP을 조금 회복한다
	디아라한(ディアラハン)	우리편 한 명의 HP을 모두 회복한다
	메디아라한(メディアラハン)	우리편 전체의 HP을 모두 회복한다
	회복의 조사(癒しの調べ)	우리편 전체의 HP을 조금 회복한다
	송죽매(松竹梅)	우리편의 HP를 랜덤으로 회복한다
	리컴(リカーム)	우리편 한 명의 「빈사」를 회복하고 HP을 조금 회복한다
	리컴도라(リカームドラ)	우리편 전체의 「빈사」를 회복하고 사용자는「빈사」
	파토라(パトラ)	우리편 한 명의 「수면」「환영」을 회복한다
	메파토라(メパトラ)	우리편 전체의 「수면」「환영」을 회복한다
	코틀디(コトルディ)	우리편 한 명의 「표의」를 회복한다
	폼즈디(ポズムディ)	우리편 한 명의 「맹독」을 회복한다
	테트라칸(テトラカーン)	한번만 우리편 하나에 대한 물리 공격을 반사한다
	마카라칸(マカラカーン)	한번만 우리편 하나에 대한 마법 공격을 반사한다
	테트라자(テトラジャ)	우리편 전체에 대한 「신성」「암흑」 공격을 한 명 한번만 막는다
상태 변화 마법	도르미나(ドルミナー)	적 하나를 「수면」으로 만든다
(ステータス	슬립 스펠(スリープスペル)	적 하나를 「수면」으로 만든다
變化魔法)	최면파(催眠波)	적 전체를 「수면」으로 만든다
	포이즈마(ポイズマ)	적 하나를 「맹독」으로 만든다
	프린파(プリンパ)	적 하나를 「혼란」으로 만든다
	마벨러스 댄스(マーベラスダンス)	적 전체를 「혼란」으로 만든다
	마린카린(マリンカリン)	적 하나를 「매혹」으로 만든다
	키스(投げキッス)	적 하나를 「매혹」으로 만든다
	매혹의 댄스(魅惑のダンス)	적 전체를 「매혹」으로 만든다
	마후이(マフーイ)	적 하나를 「마봉」으로 만든다
	매직 실(マジックシール)	적 하나를 「마봉」으로 만든다
	바르작(バルザック)	적 하나를 「광폭」으로 만든다
	포효(雄叫び)	적 전체를 「광폭」으로 만든다
	이루존(イルゾーン)	적 하나를 「환영」으로 만든다
	모래 연기(砂煙)	적 하나를 「환영」으로 만든다
	신기루(蜃氣樓)	적 전체를 「환영」으로 만든다
	정령 소환(精靈召喚)	적 전체를 「환영」으로 만든다
	바르자카이아(バルザカイア)	우리편 한 명을 「광폭」으로 만든다
	타르카자(タルカジャ)	우리편 한 명의 공격력을 2배로 만든다
	마카카자(マカカジャ)	우리편 한 명의 마법 위력을 올린다
	라크카자(ラクカジャ)	우리편 한 명의 물리 방어력을 올린다
	사마카자(サマカジャ)	우리편 한 명의 마법 방어력을 올린다
	스크카자(スクカジャ)	우리편 한 명의 스피드를 올린다
특수 물리 공격	일자 베기(一文字斬り)	적 하나에 대해 중간 피해
(特殊物理)	구십구침(九十九針)	적 하나에 대해 약한 피해
	화염격(火炎擊)	적 하나에게 불꽃의 칼로 약한 피해를 준다
	빙결도(氷結刀)	적 하나에게 얼음의 칼로 약한 피해를 준다(추가:빙결)
	질풍참(疾風斬)	적 하나에게 바람의 칼로 약한 피해를 준다(추가:질풍)
	열풍난무(烈風亂舞)	적 전체에게 바람의 칼로 약한 피해를 준다(추가:질풍)
	긁기(ひっかき)	적 하나에 대해 약한 피해
	독 물어뜯기(毒かみつき)	적 하나에 대해 약한 피해를 주고 「맹독」으로 만든다
	돌격(突擊)	적 하나에 대해 중간 피해
	히트 웨이브(ヒートウェイブ)	적 한 그룹에 대해 큰 피해
	데스 바운드(デスバウンド)	적 전체에 대해 큰 피해
	소닉 펀치(ソニックパンチ)	적 하나에 대해 중간 피해
	트윈 스래쉬(ツインスラッシュ)	적 하나에 대해 중간 피해
	선회속탄(旋回速彈)	적 전체에게 중간 피해
	광자포(光子砲)	적 전체에 대해 큰 피해
브레스(ブレス)	미라쥬 브레스(ミラージュブレス)	적 한 그룹을 「환영」으로 만든다
	블리자드 브레스(ブリザードブレス)	적 한 그룹에게 중간 피해를 주고 「빙결」로 만든다
	파이어 브레스(ファイアブレス)	적 한 그룹에 대해 중간 피해
기타	멀티 디멘젼(マルチディメンション)	적 하나를 「빈사」 상태로 만든다
	토라프리(トラフーリ ー)	일부 적을 제외하고 전투에서 확실히 퇴각할 수 있다.
	에스토마(エストマ)	레벨이 낮은 적의 출현을 억제한다(이동중만 사용가능)



반란을 제압하는 기사라 되어라!

프레임 글라이드

장르:	3D 대전 액션
제작사:	프롬 소프트웨어
발매일:	7월 15일
발매가:	5, 800엔

FRAME GRIDE

플레이 스테이션용 게임인 아머드 코어에서 발전되어 온 듯한 DC의 프레임 글라이드. 게이지 하나로 모든 공격을 소화하는 것이나, 공격시 약간의 딜레이가 존재하는 것은 아마도 통신을 염두해 두고 만들었다는 인상이 들었다. 이 게임은 1~2 시간 한 다음, 평가를 내릴 수 없는 게임이다. 참고로 이 게임은 패드만 지원하니 스틱으로 2인용을 할 수 없다는 점을 밝혀 둔다.

조작 방법

- 아날로그 방향키 : 카메라 시점 이동
- 방향 버튼 : 상하로 기병의 이동, 좌우로 기병의 회전. 공중에서는 상하좌우로 기병을 움직일 수 있다.
- 스타트 버튼 : 게임의 일시 정지.
- R 트리거 버튼 : 오른쪽으로 수평 이동.
- L 트리거 버튼 : 왼쪽으로 수평 이동.
- A버튼 : 점프
- A버튼 + 방향 버튼 : 대시
- X버튼 + A버튼 : 스크와이어를 시출한다.

*다음 버튼은 거리에 따라 공격 방법이 변화한다.

	근거리	원거리
B버튼	검으로 공격	
X버튼	방어	
Y버튼	펀치	총으로 공격
Y + B 버튼	포 공격 · 공중 낙법(受身)	
L + R + B 버튼	검의 연속공격	검에 의한 마법 공격
L + R + Y 버튼	펀치의 연속공격	부유 기뢰 · 지뢰 · 유도 기뢰 발사
L + R + X 버튼	배리어	
L + R + Y + B 버튼	급 회피(자신의 기체도, 데미지를 받는다.)	

조작 응용

1. 검 공격

검 공격은 가장 기본이 되는 공격이면서 가장 어려운 기술이다. 특히 컴퓨터는 플레이어의 배후를 노리고 대시해 오기 때문에 이 공격을 방패로 막고 역습을 가하는 것이 중요하다. 반대로 플레이어가 대시를 이용하여 검 공격을 가할 수 있는데, 이 때 반드시 B버튼을 한번 눌러서 총을 집어넣어야 한다. 접근한 다음 B버튼을 눌러도 바로 검 공격이 나가는 것이 아니라 총을 집어넣는 동작을 취하기 때문이다. 검 공격을 가할 때 가장 좋은 위치는 적의 배후이다. 왜냐하면 상대가 방패로 막는다고 해도 뒤는 막을 수 없기 때문이다. 또, 스크와이어와의 연계도 생각해 볼 수 있다. 아군의 스크와이어가 앞에서 공격을 하고 있을 때, 뒤로 돌아가 공격을 가하는 방법이 가장 이상적인 공격법이지만, 이때는 성능 좋은 스크와이어가 필요하다.



▲대시로 이동 중 검 공격을 위해서는 B버튼을 눌러야 한다



▲적의 측면을 노리자

2. 사격

가장 쉽게 데미지를 줄 수 있는 방법이지만, 그 양이 작다. 속성에 따라 데미지가 변화하니 상대에게 강한 속성을 장비하는 것도 좋다. 점프를 하면서 가하는 사격은 효과가 좋지 않다. 가장 좋은 방법은 L, R트리거로 측면 이동을 하면서 좌, 우 방향키로 상대를 조준하는 것이다. 적을 항상 화면 가운데로 맞추어야 성공률이 오른다.



▲사격은 데미지 량이 적다



◀L, R트리거로 측면을 노려라

3. 포공격

맞추기만 하면 제대로 된 데미지를 줄 수 있지만, 성공 확률이 낮다. 가장 좋은 기회는 상대가 스크와이어를 소환할 때이다. 포는 종류에 따라 그 효과가 천차만별이니 장비 부분을 참조하기 바란다.



▲많은 데미지를 주는 포 공격



▲포는 그 종류가 매우 많다

4. 실드 방어

실드는 상대의 공격을 정면에서 방어해야만 효과를 발휘할 수 있다. 모든 공격을 다 방어할 수 있지만, 방패도 많이 사용하면 파괴될 수 있다. 보통 상대는 움직이면서 공격을 해 오니 방어만 하고 있으면, 옆과 뒤가 노출될 수 있다. 따라서 실드 방어는 최후의 수단으로 사용하고, 움직이면서 피하는 것이 최선의 방법이다.



◀정면만 방어할 수 있다

5. L, R트리거의 활용 및 대시, 점프

L트리거 버튼을 누르면 왼쪽으로, R트리거 버튼을 누르면 오른쪽으로 측면 이동을 하게 된다. 이를 응용하여 좌우 방향키를 섞어서 사용하면 적을 중심으로 선회 이동을 할 수 있다. 또한 대시를 중간 중간에 섞으면 상대의 공격을 효과적으로 피하면서 뒤를 노릴 수 있는 기회도 만들 수 있다. 이동 중에 A버튼을 누르면 대시를 하게 되고 한번 더 A버튼을 누르면 점프를 한다. 제자리에서 A버튼을 누르면 점프를 할 수 있고, 점

프 후에도 방향키와 L, R 트리거로 기체를 조정할 수 있다. 점프 후 바로 A버튼을 누르면 점프를 취소할 수도 있다.



◀상대를 가운데로 놓고 측면 이동

▼점프 중에도 이동할 수 있다



전투 화면

FP 게이지

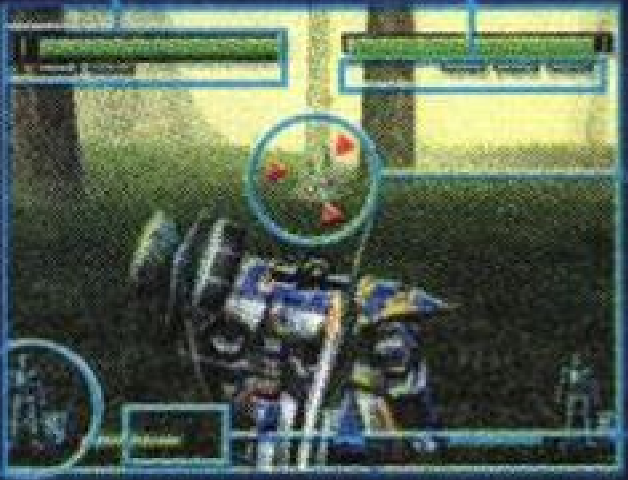
기체의 생명치. 0이 되면 진다.

스크와이어 게이지

스크와이어의 생명치. 쓸데없지 않을 때에는 파란색, 기동중일 때에는 짙은 파란색, 기동 정지 상태가 되면 적색으로 표시되며, 완전히 파괴되면 X표가 나온다.

아머 게이지

각 파츠의 내구도를 표시한다. 파괴의 과정은 색으로 표시되며, 청색→황색→적색→검정색의 순으로 변화한다. 적색이 되면 기능이 파괴되어 부위에 따라 성능을 제대로 발휘할 수 없다. 검정색이 되면 장갑이 완전히 파괴된다.



록 사이트

휘르드 게이지

무기를 사용하기 위한 에너지이다. 공격을 할 때마다 소비하게 되며, 에너지가 부족하면 무기를 사용할 수 없다. 시간이 지나면 서서히 회복된다.

초기화면 선택

NEW GAME

게임을 처음부터 시작한다. 처음에 제시되는 질문 사항의 답변에 따라서 기병의 장비가 결정되며, 기사와 기병의 이름을 입력한다.

NET GAME

전화 회선을 사용한 네트 워크 대전 모드에 들어간다(국내에선 사용 불가).

INTERNET

인터넷에 접속한다(인터넷 인증을 받은 DC만).

CONTINUE

세이브한 게임을 불러와서 진행한다.

OPTION

음량 조정 등의 설정을 하게 된다.



◀초기화면

VS

1화면 분할 대전 모드에 들어간다.



▲플레이어의 네트 게임도 즐길 수 있는 프레임 글라이드

기병 설정

출격(出擊)

랜드 마크를 선택하여 결정하면, 전투가 시작된다. 전투 중에 완전 파손된 장비와 스크와이어는 없어지며, 완전 파괴되지 않은 것은 스테이터스가 회복된다. 장비하지 않은 부분이 있거나 리버레이트 포스가 부족할 경우 출격할 수 없다.



▲플레이어의 LF가 부족하면 출격할 수 없다



▶스테이지 선택 화면

훈련(訓練)

적 캐릭터와 자유롭게 대전할 수 있다. 장비와 스크와이어가 파괴되어도 다시 회복된다.



◀마루타와 훈련을 하자!

프레임 선택(フレーム選擇)

경장기병, 주장기병, 중장기병으로 프레임을 바꿀 수 있다.



▲플레이어의 취향에 따라 크게 변화하는 부분이다

기병조체(騎兵組替)

경장기병, 주장기병, 중장기병의 3 클래스의 프레임을 기준으로, 파츠와 무기를 바꾸어서, 자신만의 프레임 글라이드를 만들 수 있다. 방향 버튼 상하로 부위를 선택하고, 방향 버튼 좌우로 장비를 변경하게 된다. 기본 파츠는, 머리, 두부, 팔, 다리로 이것은 각 프레임에 한정된다. 등에 위치한 마나 드라이브에 장착하는 리버레이트 스톤과 무기는 모든 프레임 클래스에 공통적으로 장착할 수 있다. 부품을 바꾸면 각각의 파츠 파라미터가 화면 왼쪽에 표시된다. Y버튼으로 장비 리스트를 표시할 수 있고, X버튼을 누르면 종합 성능이 표시된다.



◀이곳에서 각종 장비를 교체하게 된다

▼X버튼을 누르면 종합 성능표를 볼 수 있다



종합 성능표

종합FP	기병 전체의 생명치를 나타낸다.
공격 성능	공격에 관한 성능을 종합적으로 평가한 수치이다.
내구 성능	방어에 관한 성능을 종합적으로 평가한 수치이다.
이동 성능	이동에 관한 성능을 종합적으로 평가한 수치이다.
EN 성능	에너지의 회복과 효율을 종합적으로 판단한 수치이다.

색 변경(色變更)

프레임 글라이드의 색을 변경하는 메뉴이다. 준비되어 있는 색 중에서 자신이 좋아하는 색을 선택하면 된다. 모두 15색＋무착색(기본형)이 준비되어 있다.



▲필자는 주로 청색을 사용하였다

스크와이어(スクワイア)

스크와이어의 선택과 사출의 설정을 행하는 곳이다. 스크와이어란 기사를 보좌하는 무인기체(無人機體)로 프레임 글라이드에서 방출되는 에너지에 의해 가동된다. 방향 버튼을 상하로 움직여서 스크와이어 설정 윈도우를 선택한 다음, 방향 버튼의 좌우로 그 윈도우에 설정된 스크와이어를 선택한다. 전투에서는 가장 위에 설정된 스크와이어부터 순서대로 사출한다. 설정한 스크와이어를 취소할 경우는, 방향 버튼의 상하로 설정된 윈도우를 선택하여 A버튼을 누른다.

각 스크와이어에는 에너지 소비량이 설정되어 있어서, 선택하면 기체의 리버레이트 포스에서 사출된다. 기체의 리버레이트 포스가 마이너스(붉은 색으로 표시됨)의 상태에서는 출격이나 세이브를 할 수 없다. 또한 Y버튼을 눌러 스크와이어 리스트를 표시할 수 있다. 이 리스트 상에서도 스크와이어를 선택할 수 있다.



◀뛰어난 성능의 스크와이어는 전투를 승리로 이끌어준다

마테리알 합성(マテリアル合成)

소유하고 있는 마테리알을 합성한다. 방향 버튼의 좌우로 리액터(합성로)를 선택하여, 방향 버튼 상하로 마테리알을 선택한다. 마테리알 하나만 리액터에 설치하면, 마테리알이 반투명으로 표시된다. 2개의 마테리알을 설치하면, 합성된 장비 또는 스크와이어가 파라미터와 함께 표시되며 A버튼으로 결정할 수 있다. 하지만 파괴되지 않은 총, 검, 포, 리버레이트 스톤은 한 종류에 하나씩만 작성할 수 있다. 합성에 사용한 마테리알은 소비된다.

Y버튼으로 마테리알 리스트를 표시할 수 있다. 이 리스트 상에서도 마테리알을 선택할 수 있다. 마테리알은 모두 13종류이다. 그 중에서는 희귀한 마테리알도 존재하며, 그 마테리알을 통해서 강한 장비를 합성할 수 있다.

사전에 장비와 스크와이어 등의 각 리스트 상에서, 만들고 싶은 것에 커서를 맞추고 A버튼을 누르면 경고음 비슷한 소리가 나오며, 이후 마테리알 합성 화면으로 가면 합성에 필요한 마테리알이 리액터에 놓여진다.

▶희귀 마테리알이 있으면 성능 좋은 장비를 만들 수 있다



마테리알의 종류



엑시니트(エクシニート)
귀족과 부유한 상인이 가공하여 몸에 지니는 돌



파라이트(パライト)
최고의 광채를 지니고 있으며, 고액 화폐로 사용된다.



피로하이트(フィロハイト)
행운의 부적으로, 몸에 잘 지니고 다니는 보석



말(マール)
화폐로 유통되는 대단히 일반적인 돌



크리스트팔(クリストパル)
마법의 촉매제로써 넓게 이용되는 돌



크롬타이트(クロムタイト)
제국에 넓게 퍼져 있는 주요 구성 물질



리시아(リシア)
매우 단단한 물질이지만 마력으로 가공하기 쉽다.



페람(フェラム)
그 광채는 심신을 쾌적하게 해 준다고 전해지는 보석



바스크로아(バスクロア)
지금은 잃어버린 고대의 기술로 탄생한 희귀석


앙갈트(アンカルト)
변경 지방에서만 입수할 수 있다는 희귀석.


람드(ラムド)
마력을 축적한 물질이지만 입수하기는 하늘의 별 따기.


미스릴(ミスリル)
대지 속에서 잠들고 있으며, 지상에는 나타나지 않는 희귀석.


오리할콘(オリハルコン)
전설속에 존재하는 가장 마력이 강한 희귀석.

기록[記錄]

게임 데이터의 세이브와 로드, 그리고 전적을 볼 수 있다. 세이브를 할 경우, 메모리카드가 접속되어 있는 확장 소켓을 선택한 다음, A버튼으로 결정한다. 그 다음, 세이브나 로드하고 싶은 데이터를 결정한다. 그리고 현재 선택되어 있는 기병이 다음과 같은 상태일 때에는 세이브를 할 수 없다.

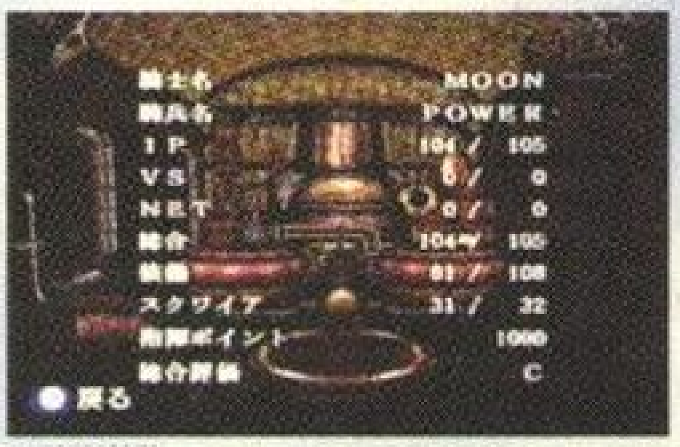


▲전투에 들어가기 전에는 반드시 세이브를 하자

1. 장비하지 않은 부분이 있다. (중장기병의 경우 방패는 제외)
2. 리버레이트 포스가 부족하다. (LF치가 붉은색으로 표시)

그리고 전적은 다음과 같이 표시된다.

- 기사명(騎士名) : 플레이어의 이름을 나타낸다.
- 기병명(騎兵名) : 플레이어가 조종하는 프레임 글라이드의 이름을 나타낸다.
- 1P : 시나리오를 진행하면서 이긴 승수를 말한다. 프리 지역에서 이겨도 표시된다.
- VS : 2인 대전 게임에서 이긴 승수를 표시한다.
- NET : 통신을 통해서 이긴 승수를 표시한다.
- 종합(總合) : 1P, VS, NET을 통해 이긴 승수를 종합하여 표시한다.
- 장비(裝備) : 현재 갖고 있는 장비 / 총 장비의 수를 표시한다.
- 스크와이어(スクワイア) : 현재 갖고 있는 스크와이어 / 총 스크와이어의 수를 표시한다.
- 지휘 포인트(指揮ポイント) : 한 게임에서 스크와이어를 소환할 때마다 6P씩 가산된다. 이 포인트는 프레임 글라이드의 LF 수치를 올리는 역할을 한다. 최대 1000 포인트까지 올라간다.
- 종합 평가(總合評價) : 플레이어의 등급을 표시한다. 위에 표시된 각종 수치가 올라갈수록 평가가 올라간다. 처음에는 F등급에서 시작한다.



▲전적 화면

게임 종료[ゲーム終了]

데모 화면으로 돌아가는 메뉴이다.

파츠 및 파라미터 설명

머리(頭)

적을 찾기 위한 기능이 내장되어 있으며, 스크와이어를 조작하기 위한 리버레이트 포스를 증가시킬 수 있다. 모든 수치는 4 포인트가 최대이다.

머리의 파라미터 설명

- 장비FP(裝備FP) : 기체의 생명치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐져서 표시된다.
- 파괴내성(破壞耐性) : 장갑이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 가동한계(稼動限界) : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 적 탐색 능력(索敵能力) : 이 수치가 높을수록 적 탐색 범위와 거리가 넓어진다.
- 보유LF(保有LF) : 스크와이어를 제어하기 위한 에너지이다.

주장기병용 파츠

샤브 나이프(シャーブナイフ)

장갑은 얇지만, 풍부한 LF를 소유하고 있다.

장비FP	2.3
파괴내성	1.1
가동한계	0.8
적 탐색 능력	1.9
보유LF	3.3


▲샤브 나이트는 LF수치가 높다

나이트 마스커레이드(ナイトマスカレイド)

각 능력의 밸런스를 중시한 머리.

장비FP	2.0
파괴내성	1.3
가동한계	1.5
적 탐색 능력	2.2
보유LF	1.9


▲평범한 장비인 나이트 마스커레이드

사탄 헬름(サタンヘルム)

악마를 본따서 만든 머리는 적 본체만을 노린다.

장비FP	1.8
파괴내성	1.6
가동한계	1.0
적 탐색 능력	1.2
보유LF	1.4

볼트 헤드(ボルトヘッド)

복합 장갑에 의해 내성을 높인 머리.

장비FP	1.7
파괴내성	2.2
가동한계	2.8
적 탐색 능력	1.8
보유LF	1.2

소드 컬러(ソードカラー)

적 탐색 능력을 높였으며, 튀어나온 뿔이 특징이다.

장비FP	1.2
파괴내성	1.2
가동한계	1.5
적 탐색 능력	3.1
보유LF	1.1

경장기병용 파츠

하레이 티아라(ハーレティアラ)

여성의 아름다움을 반영하였고, 적 탐색 능력이 우수한 머리.

장비FP	2.4
파괴내성	0.8
가동한계	0.7
적 탐색 능력	3.0
보유LF	1.8



▲매우 아름다운 장비이다

리디아 크레스트(リディアクレスト)

보유LF를 필두로 종합 능력이 높은 머리.

장비FP	1.1
파괴내성	1.6
가동한계	1.6
적 탐색 능력	1.7
보유LF	2.8



▲뾰족한 뿔이 특징이다

로즈 크라운(ローズクラウン)

보유 LF를 높인 것으로, 과거에도 많이 애용되었다.

장비FP	1.2
파괴내성	1.4
가동한계	1.3
적 탐색 능력	0.9
보유LF	3.7

릿지 골겟트(リッジゴルゲット)

광범위의 적에게 조준을 맞출 수 있는 머리.

장비FP	0.8
파괴내성	0.9
가동한계	1.9
적 탐색 능력	2.1
보유LF	1.3

윙 헬름(ウイングヘルム)

내구력을 높인 접근전용 머리.

장비FP	1.8
파괴내성	1.9
가동한계	2.7
적 탐색 능력	0.6
보유LF	1.0

중장기병용 파츠

론디그 나이프(ロンディーグナイフ)

마법이 걸려 있어서, 유도 공격을 제거한다.

장비FP	2.5
파괴내성	2.3
가동한계	0.7
적 탐색 능력	2.1
보유LF	2.7

고리아테(ゴリアテ)

전설에 나오는 거인의 이름을 붙인 것으로 내구치가 우수하다.

장비FP	1.5
파괴내성	3.9
가동한계	3.9
적 탐색 능력	1.1
보유LF	0.8

스파인 아친(スパインアーチン)

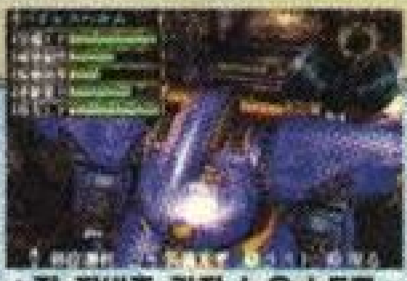
5개의 뿔로 최고의 적 탐색 능력을 발휘한다.

장비FP	1.9
파괴내성	2.2
가동한계	1.1
적 탐색 능력	3.9
보유LF	2.4

바이레스 헬름(バイレスヘルム)

FP와 보유 LF가 모두 우수한 장비.

장비FP	3.8
파괴내성	1.9
가동한계	1.2
적 탐색 능력	2.7
보유LF	3.9



▲전 장비중 가장 높은 LF를 갖고 있다

미노타우로스 혼(ミノタウロスホーン)

장기병에 적합하게 설계된 표준적 두부.

장비FP	2.0
파괴내성	3.1
가동한계	1.9
적 탐색 능력	3.1
보유LF	2.3



▲이름만큼 특이하게 생긴 장비

동체(胴體)

체공과 리로드 게이지의 회복량에 영향을 준다. 등에는 리버레이트 스톤을 장비할 수 있다.

동체의 파라미터 설명

- 장비FP : 기체의 생명치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐져서 표시된다.
- 파괴내성 : 장갑이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 가동한계 : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 체공성능 : 이 수치가 높을수록 공중에서의 이동 성능이 좋다.
- EN회복 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 회복이 빠르다.

주장기병용 파츠

론델 체스트(ロンデルチェスト)

장비 FP가 높으며, 가혹한 운용에도 견딜 수 있다.

장비FP	3.8
파괴내성	3.2
가동한계	1.5
체공성능	2.7
EN회복	2.1


▲강한 내성을 보이는 론델 체스트

핀 아머(フィンアーマー)

고성능의 에너지 발생 장치를 내장하고 있다.

장비FP	0.6
파괴내성	2.0
가동한계	1.0
체공성능	2.5
EN회복	3.6


▲EN 회복률이 매우 높다

그랜 가드(グランガード)

약점이 없는 성능으로 폭넓게 활용할 수 있다.

장비FP	2.6
파괴내성	2.0
가동한계	1.8
체공성능	2.6
EN회복	2.4

데몬 스케일(デモンスケイル)

공격을 받으면 FP로 전화시킨다.

장비FP	0.8
파괴내성	1.3
가동한계	1.0
체공성능	2.0
EN회복	1.9

페탈 블레이드(ペタルブレード)

기사의 보호를 위해 왕후가 특별히 제작한 것.

장비FP	2.1
파괴내성	2.3
가동한계	2.9
체공성능	2.7
EN회복	1.0

경장기병용 파츠

칼네트 레이저(カルネットレザー)

비행 상태에서 재빠르게 착지할 수 있는 장비.

장비FP	0.8
파괴내성	1.7
가동한계	1.3
체공성능	3.1
EN회복	3.0

레티나라티스(レティナラティス)

EN 회복이 우수한 아름다운 동체 장갑.

장비FP	2.1
파괴내성	1.0
가동한계	1.5
체공성능	2.2
EN회복	3.6

울크 하트(ウルクハート)

경장기병의 한계까지 장갑을 강화한 동체.

장비FP	1.3
파괴내성	2.3
가동한계	3.7
체공성능	3.4
EN회복	1.9

버스터 스트랄(バスターストラル)

경장기병의 기본이 되는 성능을 지향한 동체.

장비FP	1.7
파괴내성	1.1
가동한계	2.0
체공성능	2.9
EN회복	2.7


▲지극히 평범한 장비

게올기스 아머(ゲオルギスアーマー)

전 장비중 최속의 비행 속도를 자랑한다.

장비FP	1.2
파괴내성	1.6
가동한계	2.5
체공성능	3.9
EN회복	2.1


▲체공 성능이 뛰어난 게올기스 아머

중장기병용 파츠

트리플 대거(トリプルダガー)

중장기병용이면서도 균형이 잘 잡힌 장비.

장비FP	3.0
파괴내성	2.1
가동한계	2.1
체공성능	1.9
EN회복	2.8

찰 아이나(チャールアイナ)

중기사의 갑옷을 본따서 철갑으로 방어하는 장갑.

장비FP	1.1
파괴내성	3.9
가동한계	3.3
체공성능	1.5
EN회복	1.0

앵커 블레이드(アンカーブレード)

뛰어나온 3개의 검이 상대의 공격을 되돌린다.

장비FP	1.8
파괴내성	2.8
가동한계	1.2
체공성능	1.7
EN회복	1.9

팟 벨리(ポットベリ)

최고의 EN 회복 성능을 보유한 대형의 동체 장갑.

장비FP	1.0
파괴내성	3.1
가동한계	2.8
체공성능	1.5
EN회복	3.9


최고의 EN회복 장비

비틀 아머(ビートルアーマー)

비행 성능이 우수한 곤충 모양의 장비.

장비FP	3.0
파괴내성	2.1
가동한계	1.1
체공성능	2.4
EN회복	2.4


중장기병의 표준 장비에 속한다

팔(腕)

펀치와 검 등을 사용하는 공격에 영향을 준다.

팔의 파라미터 설명

- 장비FP : 기체의 생명치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐져서 표시된다.
- 파괴내성 : 장갑이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 가동한계 : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 공격력 : 근거리 공격력을 증가시킨다.
- EN효율 : 이 수치가 높을수록 적은 에너지 소비로 근거리 공격을 가한다.

주장기병용 파츠

마니팔(マニファール)

안정적인 성능을 자랑하기 때문에 애용하는 기사가 많다.

장비FP	1.7
파괴내성	1.5
가동한계	1.4
공격력	1.6
EN요율	2.5

아온암(アオンアーム)

밸런스를 유지하면서 내구성을 높였다.

장비FP	1.0
파괴내성	1.0
가동한계	2.6
공격력	1.3
EN요율	2.5

그린 캐터필러(グリーンキャタピラ)

적을 가격하여 생명치를 회복할 수 있는 주문이 걸린 장비.

장비FP	1.7
파괴내성	0.8
가동한계	1.0
공격력	1.1
EN요율	2.6

소드 댄스(ソードダンス)

중장기병을 능가하는 공격력을 갖고 있다.

장비FP	1.1
파괴내성	1.0
가동한계	0.8
공격력	3.0
EN요율	2.3



공격력이 매우 우수하다

윙 코터(ウィングコーター)

높은 FP를 전제로 설계

장비FP	3.7
파괴내성	2.0
가동한계	1.5
공격력	0.8
EN요율	2.7



방어력이 우수한 윙 코터

경장기병용 파츠

루메로 히사르(ルメロヒサール)

경장기병을 기본으로 개발되었다.

장비FP	1.8
파괴내성	1.3
가동한계	2.0
공격력	0.8
EN회복	2.3

라플레시아 발트(ラフレシアバルト)

파괴내성이 높고 실용성이 우수하다.

장비FP	2.8
파괴내성	1.9
가동한계	1.7
공격력	0.7
EN회복	2.5

블룸밴 브레스(ブルームバンブレス)

위격으로 적의 공격 에너지를 발산한다.

장비FP	1.0
파괴내성	2.5
가동한계	2.5
공격력	1.0
EN회복	2.2

파토시아 글로브(ファトシアグローブ)

적을 확실하게 물리치기 위한 공격력 중시 모델.

장비FP	1.4
파괴내성	1.0
가동한계	1.0
공격력	2.5
EN회복	2.0



공격력 중시 모델

트라이바인드(トライバインド)

가동상태의 유지를 중시한 장비.

장비FP	1.0
파괴내성	0.9
가동한계	3.0
공격력	1.1
EN회복	2.3



가동 한계율이 높다

중장기병용 파츠

트레드 캐논(ツレッドキャノン)

중장기병의 성능을 안정적으로 이끌어낸다.

장비FP	1.4
파괴내성	2.3
가동한계	2.6
공격력	2.3
EN회복	1.6

다이아몬드 킨(ダイヤモンドキーン)

치장을 제거하고 추가 장갑을 설치하였다.

장비FP	2.0
파괴내성	3.0
가동한계	3.9
공격력	0.9
EN회복	1.8

호일 바우론(ホイールバウロン)

적을 가격하는 것으로 마력을 침투시켜서 내성을 회복한다.

장비FP	1.5
파괴내성	1.9
가동한계	2.0
공격력	1.1
EN회복	1.8

트윈비렘(ツインビレム)

악마의 날개 형상을 본떴으며, 압도적인 공격력을 자랑한다.

장비FP	1.2
파괴내성	1.3
가동한계	2.1
공격력	3.9
EN효율	1.3


공격력이 가장 높은 장비이다

볼크래드(ボールクラッド)

FP와 파괴 내성이 우수한 장갑.

장비FP	3.9
파괴내성	3.9
가동한계	1.8
공격력	1.9
EN효율	1.7


방어면에서 매우 우수하다

다리(脚)

기동성과 안정성에 크게 영향을 준다.

다리의 파라미터 설명

- 장비FP : 기체의 생명치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐져서 표시된다.
- 파괴내성 : 장갑이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 가동한계 : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 안정성 : 이 수치가 높을수록 공격을 받았을 때 반동이 적다.
- 기동력 : 이 수치가 높을수록 대시할 때 이동속도가 빠르다.

주장기병용 파츠

블릭슈퍼(ブリックスパー)

서방의 기술을 활용하여 위격 흡수 성능을 보유하고 있다.

장비FP	3.6
파괴내성	1.7
가동한계	1.7
안정성	3.0
기동력	2.1

팔크로스(ファルクロス)

결점이 없는 성능으로 폭넓게 운용할 수 있다.

장비FP	2.0
파괴내성	2.5
가동한계	2.4
안정성	1.5
기동력	2.0

어스로시스크와이스(アスロシスクワイス)

본래는 급선회 기능을 실험하기 위해 태어났다.

장비FP	1.3
파괴내성	1.1
가동한계	0.7
안정성	1.5
기동력	1.2

어스트힐(アストーヒール)

내구력을 추구한 장비.

장비FP	1.1
파괴내성	2.6
가동한계	3.9
안정성	0.9
기동력	1.9


내구력 중시 모델이다

소드신(ソードシン)

지상에서의 이동 속도가 우수한 장비.

장비FP	2.0
파괴내성	1.1
가동한계	1.0
안정성	1.2
기동력	2.7


빠른 움직임이 가능하다

소경장기병용 파츠

알테나스커트(アルテナスカート)

재빠른 공격을 현실화한 장비.

장비FP	1.9
파괴내성	1.0
가동한계	1.3
안정성	1.2
기동력	3.6

레미엘가터(レミエルガーター)

강습용으로 고안되어 기동성을 강화하였다.

장비FP	1.8
파괴내성	0.4
가동한계	1.1
안정성	0.6
기동력	3.9

그레이스트라이크(グレイストライク)

경장기병의 약점인 안정성을 강화하였다.

장비FP	1.1
파괴내성	0.7
가동한계	2.5
안정성	2.9
기동력	3.2

나이트글로리(ナイトグローリー)

경장기병을 보호할 수 있는 내구력이 특징이다.

장비FP	2.2
파괴내성	1.5
가동한계	3.2
안정성	1.2
기동력	3.0


방어력과 기동성을 살린 모델

네스트랜저(ネストランザ)

경장기병의 성능을 밸런스 좋게 이끌어 낸다.

장비FP	2.0
파괴내성	0.9
가동한계	2.2
안정성	1.9
기동력	3.4


밸런스를 중요시하였다

중장기병용 파츠

로터스 블루(ロータスブルー)
중장용 다리의 대명사로 옛부터 사용되어 왔다.

장비FP	3.2
파괴내성	2.9
가동한계	2.0
안정성	2.7
기동력	1.5

바렐 그레이브(バレルグレーブ)
여러 번의 전투를 통해서 장갑이 극도로 거대화된 장비.

장비FP	2.0
파괴내성	3.9
가동한계	3.7
안정성	2.5
기동력	1.0

타이거 리리(タイガーリリー)
중장비라고 불리기 힘들 정도로 이동성이 우수하다.

장비FP	2.1
파괴내성	2.2
가동한계	1.1
안정성	1.9
기동력	2.0

스케일 타시트(スケールタシット)
걷는 동안 여유마력으로 생명치를 회복시킨다.

장비FP	0.7
파괴내성	3.0
가동한계	2.7
안정성	2.2
기동력	1.1


걸으면 생명치가 조금씩 회복된다

베니존(ベニゾン)
압도적인 힘과 안정감이 특징.

장비FP	3.9
파괴내성	3.0
가동한계	2.0
안정성	3.9
기동력	0.7


시드라넬을 상대할 때 반드시 필요하다

방패(盾)

데미지를 감소시키고, 검의 공격을 튕겨낼 수 있다. 공격력을 증가시키는 것도 있다.

방패의 파라미터 설명

- 공격력 : 펀치의 공격력을 증가시킨다.
- 파괴내성 : 방패가 완전히 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 가동한계 : 방패가 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 위격방어 : 이 수치가 높을수록 근거리 공격의 데미지를 적게 받는다.
- 마법방어 : 이 수치가 높을수록 원거리 공격의 데미지를 적게 받는다.

방패의 종류

프레임 리프(フレイムリーフ)
물리공격과 마법공격을 폭넓게 방어할 수 있는 방패.

공격력	0.0
파괴내성	1.9
가동한계	3.0
위격방어	3.3
마법방어	3.0

에텔 가드(エーテルガード)
마법에 대한 방어력이 우수한 방패.

공격력	0.0
파괴내성	1.5
가동한계	2.5
위격방어	2.9
마법방어	3.9

고식 블랜트(ゴシックブラント)
위격방어에 우수한 대형 방패.

공격력	0.0
파괴내성	1.9
가동한계	3.0
위격방어	3.8
마법방어	2.0

메탈 블러드(メタルブラッド)
@ 공수의 밸런스를 중시한 방패.

공격력	2.1
파괴내성	0.9
가동한계	2.0
위격방어	2.8
마법방어	2.9

스폰 툰(スポンツーン)
접근전의 공방에 대해서 우수한 효과를 발휘한다.

공격력	1.1
파괴내성	0.8
가동한계	1.9
위격방어	4.0
마법방어	1.3

랜솔(ランソール)
방어력보다도 공격에 우수한 방패.

데이터 불명

크로스 실드(クロスシールド)
십자로 그려진 장갑은 장기간의 사용에도 견뎌낸다.

공격력	0.0
파괴내성	3.8
가동한계	3.8
위격방어	2.9
마법방어	3.0


높은 방어 성능을 자랑한다

루테란 실드(ルテランシールド)
방패의 기능을 보유하면서 공격력을 부가한 방패.

공격력	0.7
파괴내성	1.2
가동한계	3.0
위격방어	3.0
마법방어	3.3


높은 방어력과 함께 공격력을 겸비하였다

총(銃)

원거리에서 주요한 공격 수단이 되는 무기로 속성에 따라서 다양한 탄환이 발사된다.

총의 파라미터 설명

- 공격력 : 1회 사격으로 얻을 수 있는 데미지를 표시한다.
- 사정 : 무기의 최대 사정 거리를 나타낸다.
- 탄속 : 이 수치가 높을수록 탄의 속도가 빠르다.
- 연사성능 : 이 수치가 높을수록 연사 속도가 빠르다.
- EN효율 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 소비량이 적다.

총의 종류

소울 스트라이크(ソウルストライク)

강력한 탄환을 발사하는 단발총

공격력	2.9
사정	1.8
탄속	1.0
연사성능	0.8
EN효율	2.1

디스트럭트 스테어(デストラクトステア)

탄환을 포신으로 확산시켜서 발사한다.

공격력	1.5
사정	2.2
탄속	1.5
연사성능	0.7
EN효율	3.0

나이트 크래셔(ナイトクラッシャー)

공명된 파동탄을 발사하는 근거리용의 총

공격력	1.9
사정	1.0
탄속	0.7
연사성능	3.9
EN효율	3.6

프릿처(フリッツァー)

거대한 탄환을 확산시켜서 연속 사출한다.

공격력	2.2
사정	1.9
탄속	1.2
연사성능	0.8
EN효율	1.9

론크로임(ロンクロイム)

통상 사격보다도 폭탄의 사출을 중시하였다.

공격력	0.8
사정	2.0
탄속	1.2
연사성능	0.9
EN효율	3.9

로열 스피어(ロイヤルスピア)

대량의 에너지를 한번에 병렬 발사한다.

데이터 불명

스키어 보너(スキアヴォーナ)

연사성이 우수한 표준형 총

공격력	1.3
사정	2.0
탄속	1.3
연사성능	2.9
EN효율	3.5



가장 자주 이용되는 총

팔콘 애로우(ファルコンアロー)

저격용 총으로 최고의 사정거리를 지니고 있다.

공격력	1.1
사정	2.9
탄속	2.9
연사성능	2.0
EN효율	3.6



사정 거리가 가장 길다

검(劍)

접근전에서 유리한 공격 수단이 된다. 원거리에서는 종류와 속성에 따라 마법 공격을 가하며 효과도 틀리다.

검의 파라미터 설명

- 원공격력 : 원거리에서 검마법(劍魔法)으로 줄 수 있는 데미지의 양을 표시한다.
- 원사정 : 원거리에서 검마법의 최대 사정 거리를 나타낸다.
- 근공격력 : 근접 공격으로 줄 수 있는 데미지의 양을 표시한다.
- 근공격속 : 근접 공격의 속도를 표시한다.
- EN효율 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 소비량이 적다.

검의 종류

엑스칼리버(エクスカリバー)

가늘고 긴 칼에서 강력한 마법을 발사한다.

원공격력	2.0
원사정	2.8
근공격력	1.2
근사정	3.4
EN효율	2.5

묘르닐(ミョルニール)

햄머와 비슷한 중량을 이용하여 공격한다.

원공격력	2.0
원사정	1.5
근공격력	4.0
근사정	1.8
EN효율	2.6

레바테인(レーヴァテイン)

나는 칼날은 압도적인 위력으로 상대를 벤다.

데이터 불명

프레임 리프(フレイムリーフ)

찌르기와 베기의 공격이 가능한 도끼.

원공격력		2.2
원사정		0.8
근공격력		2.6
근사정		2.1
EN효율		2.8

안스웰라(アンスウェラー)

검고 무거운 칼날로 접근해오는 자를 베어낸다.

원공격력		1.5
원사정		1.2
근공격력		3.1
근사정		2.5
EN효율		3.0

룬 메이스(ルーンメイス)

폭발계의 공격이 우수한 마법 공격 중시 무기.

원공격력		3.3
원사정		0.5
근공격력		1.9
근사정		2.9
EN효율		3.2

발뭉크(ヴァルムンク)

마법공격이 우수하며, 근접공격도 안정적이다.

원공격력		1.3
원사정		2.8
근공격력		2.8
근사정		3.5
EN효율		2.3


평균적인 능력을 지닌 발뭉크

듀란달(デュランダル)

원거리나 근거리에서 상대하기 좋은 검.

원공격력		1.1
원사정		3.0
근공격력		2.5
근사정		3.7
EN효율		3.2


접근전에서 최고의 성능을 발휘한다

포(砲)

에너지를 대량으로 소비하며, 강력한 마법 공격을 사용하는 무기이다.

포의 파라미터 설명

- 공격력 : 1회 사격으로 줄 수 있는 데미지의 양을 표시한다.
- 사정 : 무기의 최대 사정 거리를 나타낸다.
- 탄속 : 이 수치가 높을수록 탄의 속도가 빠르다.
- 회복속도 : 사격후에 리로드 게이지가 회복하는 속도를 나타낸다.
- EN효율 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 소비량이 적다.

포의 종류

엑소더스 게이트(エクソダスゲート)

다른 세계로의 문을 열어서 상대를 집어넣는다.

공격력		2.1
사정		0.0
탄속		0.0
회복속도		1.9
EN효율		3.7

궁그닐 차지(グングニルチャージ)

방출된 빛의 검이 적을 향하여 직진한다.

공격력		3.8
사정		3.8
탄속		.8
회복속도		1.7
EN효율		2.3

드라고닉 메테오(ドラゴニックメテオ)

소환된 용이 적을 향하며, 파괴 위동을 날린다.

공격력		1.9
사정		2.7
탄속		0.8
회복속도		1.8
EN효율		3.2

프레임 버드(フレイムバード)

방출된 정령이 적 위에서 급강하한다.

공격력		2.1
사정		2.8
탄속		2.5
회복속도		1.8
EN효율		3.2

솔로몬즈 로브(ソロモンズローブ)

기체를 청색의 빛으로 감싸고 자신의 몸으로 적을 분쇄한다.

공격력		2.2
사정		3.3
탄속		2.5
회복속도		2.0
EN효율		3.7

엘더 루인(エルダールイン)

신성한 결계를 편성하여 적의 공격을 무효화한다.

데이터 불명

홀리 레이(ホーリーレイ)

성스러운 뇌광으로 적에게 고통을 안긴다.

공격력		1.5
사정		0.3
탄속		0.0
회복속도		1.9
EN효율		3.4


접근전에서 위력을 발휘하는 홀리 레이

엘레멘탈 송(エレメンタルソング)

방출된 요정이 적을 추격한다.

공격력		2.0
사정		2.8
탄속		2.5
회복속도		1.9
EN효율		3.4


높은 공격 성공률을 자랑한다

스크와이어

스크와이어의 속성과 주행 방식에 따른 차이점 적을 것.

스크와이어의 파라미터 설명

- ●파괴내성 : 스크와이어가 완전하게 파괴될 때까지의 생명치를 나타낸다.
- ●가동한계 : 스크와이어가 기능을 정지하여 움직일 수 없을 때까지의 생명치를 나타낸다.
- ●공격력 : 공격으로 줄 수 있는 데미지의 종합적인 평가치를 표시한다.
- ●기동력 : 이 수치가 높을수록 이동속도가 빠르다.
- ●전술능력 : 전투에 대한 작전 행동 능력의 높고 낮음을 나타낸다.

스크와이어의 종류

빌크스(ヴィルクス)

접근하는 적 기병을 향해 자폭한다.

화속성, 부유, LF	1800
파괴내성	1.3
가동한계	0.8
공격력	4.0
기동력	1.5
전술능력	2.8

발로스(ヴァルロス)

하늘을 부유하면서 빙탄을 4방향으로 발사한다.

수속성, 부유, LF	1900
파괴내성	1.1
가동한계	2.1
공격력	1.1
기동력	1.0
전술능력	1.6

엔미니아(エンミニア)

두터운 장갑을 갖고 있으며, 소규모의 소용돌이로 공격한다.

풍속성, 활주, LF	1900
파괴내성	0.8
가동한계	2.0
공격력	1.5
기동력	1.1
전술능력	0.9

안크레이(アンクレイ)

고속으로 날아다니면서 적을 사격한다.

풍속성, 부유, LF	2800
파괴내성	1.9
가동한계	1.2
공격력	1.8
기동력	3.6
전술능력	1.5

아이올(アイオール)

주인 기병의 측면에 붙어서 따라다니며, 다가오는 적을 공격한다.

수속성, 부유, LF	3000
파괴내성	1.5
가동한계	1.8
공격력	1.4
기동력	3.8
전술능력	2.0

돌간(ドルガン)

땅을 기어다니면서 위격파로 적을 물러서게 만든다.

토속성, 활주, LF	3200
파괴내성	1.3
가동한계	1.9
공격력	1.3
기동력	0.9
전술능력	1.0

돌로우(ドルロウ)

주인 기병의 앞에 불의 배리어를 발생시킨다.

화속성, 활주, LF	2700
파괴내성	1.2
가동한계	2.0
공격력	0.0
기동력	2.7
전술능력	0.4

함리니카(ハムリニカ)

느릿느릿 적에게 접근하여 불의 폭탄을 발사한다.

화속성, 활주, LF	3100
파괴내성	1.7
가동한계	1.7
공격력	1.9
기동력	0.6
전술능력	0.7

하레스니아(ハレスニア)

소형의 총탄을 발사하는 광파로 공격한다.

수속성, 부유, LF	2700
파괴내성	1.6
가동한계	1.6
공격력	1.6
기동력	1.1
전술능력	0.9

하이토레(ハイトーレ)

적을 추격하는 바람의 칼을 발사한다.

풍속성, 활주, LF	3300
파괴내성	1.6
가동한계	1.6
공격력	1.8
기동력	2.0
전술능력	1.0

하이렌트(ハイレント)

고속으로 날아다니는 돌덩어리로 곤란해진 적을 공격한다.

토속성, 활주, LF	2600
파괴내성	1.8
가동한계	1.8
공격력	1.3
기동력	1.2
전술능력	1.0

멜코트(メルコート)

전장을 뛰어다니면서 불의 고속탄을 발사한다.

화속성, 보행, LF	2500
파괴내성	1.5
가동한계	2.5
공격력	1.4
기동력	0.8
전술능력	2.1

메키아릴(メキアリル)

두터운 장갑으로 몸을 보호하면서 얼음 폭탄으로 공격한다.

수속성, 보행, LF	3200
파괴내성	1.3
가동한계	2.5
공격력	2.0
기동력	1.1
전술능력	2.0

메슈노스(メシュノス)

일격이탈을 반복하면서 활모양의 탄으로 공격한다.

풍속성, 보행, LF	2600
파괴내성	1.3
가동한계	2.3
공격력	1.7
기동력	1.1
전술능력	2.1

멜린크(メルリンク)

지진을 일으켜서 적을 곤란하게 만든다.

토속성, 활주, LF	3000
파괴내성	1.3
가동한계	2.3
공격력	2.0
기동력	1.0
전술능력	2.2

엘크리스(エルクリス)

불의 파동을 발사하면서 얇은 팔로 적을 찌른다.

화속성, 보행, LF		3300
	파괴내성	1.9
	기동한계	2.2
	공격력	3.2
	기동력	2.0
	전술능력	1.1

볼나이트(ボルナイト)

계속해서 발사하는 빙탄으로 적을 힘들게 만든다.

수속성, 활주, LF		4100
	파괴내성	2.0
	기동한계	2.6
	공격력	3.4
	기동력	1.3
	전술능력	2.7

레스티트(レスティート)

바람의 고리와 양팔의 칼로 적을 공격한다.

풍속성, 부유, LF		4300
	파괴내성	1.6
	기동한계	2.0
	공격력	3.5
	기동력	4.0
	전술능력	2.5

비비아니트(ビビアニト)

경쾌하게 전장을 뛰어다니면서 유도 폭탄을 발사한다.

토속성, 보행, LFF		4600
	파괴내성	1.1
	기동한계	1.9
	공격력	2.0
	기동력	2.2
	전술능력	2.8

라르가하(ラールガハ)

광선으로 견제하면서 틈이 보이면 양손의 검으로 공격한다.

화속성, 활주, LF		4000
	파괴내성	1.9
	기동한계	2.5
	공격력	2.9
	기동력	1.9
	전술능력	2.1

큐비쿠르스(キュビグルス)

적에게서 이탈하여 긴 사정거리의 탄으로 주인을 엄호한다.

수속성, 부유, LFF		2900
	파괴내성	0.8
	기동한계	1.2
	공격력	1.3
	기동력	2.6
	전술능력	2.7

지스트발드(ジストバルド)

바람의 고리로 적을 추격하면서, 양손의 검으로 적의 움직임을 봉쇄한다.

풍속성, 보행, LF		3900
	파괴내성	1.1
	기동한계	2.2
	공격력	3.5
	기동력	2.1
	전술능력	1.9

가비모렐(ガビモレル)

보통은 주인의 앞을 지키지만, 때때로 적을 향해 접근전을 시도한다.

토속성, 보행, LFF		2600
	파괴내성	0.9
	기동한계	1.6
	공격력	1.5
	기동력	2.4
	전술능력	2.9

쿠블우(クーヴルウー)

주인의 위에서 대기하면서 접근해오는 적에게 광선을 발사한다.

화속성, 부유, LF		1950
	파괴내성	0.9
	기동한계	1.2
	공격력	1.9
	기동력	3.8
	전술능력	1.7

암다이라스(アムダイラス)

두터운 장갑을 활용하여 확실하게 적으로 접근한다.

수속성, 활주, LF		6000
	파괴내성	3.6
	기동한계	4.0
	공격력	1.5
	기동력	0.7
	전술능력	2.4

밀나크(ミルナーク)

고속으로 주행하면서 유도 기뢰를 발사한다.

풍속성, 활주, LF		3780
	파괴내성	1.1
	기동한계	2.1
	공격력	2.4
	기동력	3.3
	전술능력	1.4

리슈길(リシュギル)

강력한 지상파로 적을 접근하지 못하도록 만든다.

토속성, 보행, LF		5400
	파괴내성	2.0
	기동한계	2.8
	공격력	2.9
	기동력	1.5
	전술능력	3.2

암가랄(アムガーラル)

지뢰를 발생시켜 접근하는 것을 전도시킨다.

토속성, 활주, LF		6300
	파괴내성	4.0
	기동한계	3.9
	공격력	2.1
	기동력	0.3
	전술능력	2.4

릿슈니스크(リッシュニスク)

산탄과 강력한 파동탄으로 적을 공격한다.

풍속성, 활주, LF		5700
	파괴내성	2.1
	기동한계	2.9
	공격력	2.8
	기동력	1.4
	전술능력	3.3

랄아레이(ラールアレイ)

얼음 폭탄과 유도 미사일의 연계로 공격한다.

수속성, 활주, LF		5800
	파괴내성	2.0
	기동한계	3.0
	공격력	2.4
	기동력	1.9
	전술능력	3.0

지스트이렐(ジストイーレル)

폭발하는 탄과 손의 칼로 적을 분쇄시킨다.

화속성, 보행, LF		5900
	파괴내성	1.8
	기동한계	2.8
	공격력	3.7
	기동력	2.2
	전술능력	3.2

리버레이트 스톤

프레임 글라이드의 등에 있는 마나 드라이브에는 4개의 리버레이트 스톤을 적재할 수 있다. 이 리버레이트 스톤의 조합으로 기체가 얻을 수 있는 힘을 리버레이트 포스라고 부르며, 속성 변화와 스크와이어 컨트롤을 할 수 있다. 리버레이트 스톤은 크게 3개로 분류할 수 있다.

1) 속성 변화 : 가장 위에 설치되는 것으로 기체에게 화(火), 수(水), 풍(風), 토(土)의 속성을 부여한다.



속성 변화는 상대에 따라 변화해야 한다

파이어 스톤	기병에게 화속성을 부여하며, 공격력을 증가시킨다.
아쿠아 스톤	기병에게 수속성을 부여하며, FP를 증가시킨다.
윈드 스톤	기병에게 풍속성을 부여하며, 비행 시간을 연장시킨다.
어스 스톤	기병에게 토속성을 부여하며, 내구치를 증가시킨다.

2) 마력 부여 : 두 번째와 세 번째에 설치하는 리버레이트 스톤으로 공격력을 올리는 등, 기체의 파워를 올릴 수 있다.



모두 2개를 설치할 수 있으며, 보조 역할을 담당하는 리버레이트 스톤

스매시 스톤(スマッシュストーン)	공격력을 증가시킨다.
프로텍팅 스톤	장갑과 방패의 내구치를 증가시킨다.
브레스 스톤	FP를 증가시킨다.
헤비 스톤	안정성을 높인다.
디텍트 스톤	적 탐색 능력을 높인다.
에델 스톤	리로드 게이지 회복의 속도를 상승시킨다.
헤이스트 스톤	대시시의 속도를 상승시킨다.
프레임 스톤	골격이 갖는 내구력을 증가시킨다.

3) 스크와이어 컨트롤러 : 네 번째에 설치하는 리버레이트 스톤으로 스크와이어의 성능에 영향을 준다.

포스 스톤	LF를 증가시킨다.
기어스 스톤	속성이 다른 스크와이어의 공격력 저하를 방지한다.
그랜트 스톤	스크와이어의 공격력을 증가시킨다.
실드 스톤	스크와이어의 방어력을 증가시킨다.

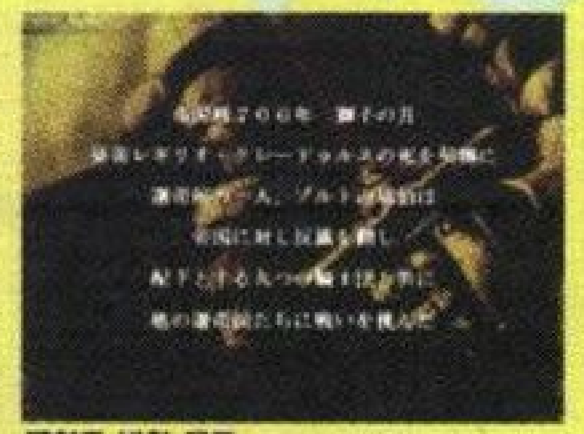
속성의 상관표	화(火)는 풍(風)에 강하고, 토(土)에 약하다.
	수(水)는 토(土)에 강하고, 풍(風)에 약하다.
	풍(風)은 수(水)에 강하고, 화(火)에 약하다.
	토(土)는 화(火)에 강하고, 수(水)에 약하다.

프롤로그

제국력 700년.

황제 레기리오를 죽음에 이르게 한 촐트 변경 백작의 반란은 대륙 전체를 전쟁터로 만들어 버렸다. 제국을 통치하는 6명의 선제후( )들은 단결하고 이 폭동에 대항하였지만, 촐트 공이 이끄는 9인의 기사단의 앞에 무릎을 꿇게 되었으며, 제국의 멸망은 시간 문제였다.

사람들의 희망은 마지막 선제후인 미란제 대사교의 존재였다. 늙어서 병상에 있던 대사교는 이 미증유의 위기를 앞에 두고, 한 명의 기사를 불렀다.



폐허로 변한 대륙



당신은 미란제 대사교에 의해 기사가 된다

「너에게 기사의 칭호를 내린다. 인도에 따르고, 그 검을 휘둘러라. 옛부터 전해져 오는 갑주( )의 거인과 함께…」

NEW GAME을 선택하면 다음의 질문에 선택해야만 한다. 질문에 대한 답변에 따라서 플레이어가 타게 될 기병의 장비가 변하게 된다. 장비는 게임을 진행하면서 모을 수 있기 때문에 다른 것으로 교체할 수 있으니 크게 신경 쓰지 않아도 되는 부분이다.

우리들은 기사의 운명을 결정하는 자. 기사가 되길 원하는 자여. 우리들의 질문에 대답을 하라. 귀공에게 상응하는 힘을 주겠다.

1. 귀공의 투구에 붙어 있는 깃털 장식은?
   - A. 밤에 눈이 빛나는 올빼미의 깃털
   - B. 포획물을 사냥하는 수리의 깃털
   - C. 우아한 백조의 깃털
2. 귀공이 희망하는 문장은?
   - A. 백색 날개의 천마
   - B. 소생하는 불사조
   - C. 강하게 포효하는 용
3. 귀공에게 필요한 힘은?
   - A. 시련을 극복할 수 있는 힘
   - B. 약자를 지킬 수 있는 힘
   - C. 액운과 재앙을 피할 수 있는 힘
4. 귀공이 마상 시합에 나갈 때의 말은?
   - A. 기민하고 날렵하게 뛰는 백마
   - B. 두려움이 없는 흑마
   - C. 주인공을 떨어뜨리지 않는 화려한 털의 말
5. 모든 것을 찌르는 창과 뚫을 수 없는 방패, 귀공이 원하는 물품은?
   - A. 모든 것을 찌르는 창
   - B. 뚫을 수 없는 방패
   - C. 아무 이상이 없는 칼
6. 귀공이 사냥에 임할 때 필요한 것은?
   - A. 한꺼번에 잡을 수 있는 그물
   - B. 일격에 잡기 위한 강력한 활
   - C. 많은 사냥물을 사냥하기 위한 화살통
7. 귀공이 태어난 날을 기록하라.
   플레이어의 태어난 날을 적으면 된다.

운명의 문은 열렸다. 이 땅에 새로운 전설이 되길 원하는 귀공이 부여받는 거인의 이름과 귀공의 이름을 이 책에 기록하라.

(기사명, 기병명 입력)

■A버튼 : 결정, ■B버튼 : 소거,
■Y버튼 : 영문, 기호 ■스타트 버튼 : 결



각각의 답변에 따라 기병이 변화한다

스테이지 설명

The Fossil Desert(발굴의 사막)



사막의 기사, 골드바

■제 2장갑 기사 단장. 옛 기사의 가업을 지키는 변경 백작의 중신.

■클래스 : 중장갑병

■속성 : 토



첫 번째 스테이지이자 첫 전투이다. 초기 상태에는 마테리알이 없기 때문에 스크와이어를 만들 수 없다. 그렇기 때문이 이 전투는 스크와이어 없이 단독으로 해결해야 한다. 아직도 스크와이어의 개념을 잘 이해 못하는 게이머가 있을 것 같은데, 이것은 일종의 하인이라고 보면 된다. 함께 공격을 하거나, 앞이나 뒤에서 엄호를 해주는 등의 역할을 분담한다. 단 이들은 컴퓨터가 조정하기 때문에 때로는 이상한 행동을 할 때가 있다. 너무 스크와이어만 믿다가는 의외의 패배를 당할 수도 있다. 또한 적의 스크와이어를 처리하면 마테리알이 나타난다. 마테리알 2개로 모든 부품을 만들 수 있기 때문에, 마테리알 하나 하나가 매우 중요하다. 특히 바스크로아, 앙갈트, 람드, 미스릴, 오리할콘과 같은 희귀 마테리알도 스크와이어에서 주로 나오므로 반드시 적의 스크와이어를 처리한 다음, 적 기사를 죽이자.

골드바는 중잡갑병이기 때문에 행동이 둔하므로 주위를 돌면서 사격을 가하고 틈이 보이면 접근하여 연속 검을 사용하자. 접근한 다음에는 부스터로 재빨리 이탈할 것. 이 스테이지는 사막이지만 고대 유적이 묻어 있기 때문에 대시 이동 중에 걸릴 경우가 있다. 이때 가만히 서있는 경우와 같은 상태가 되므로 공격을 받기 쉽다. 주변의 환경을 파악하고 이동하자.



중장갑형이라 기동성이 낮다▶



▲먼저 스크와이어부터 처리할 것



▲틈이 보이면 접근전을 펼치자

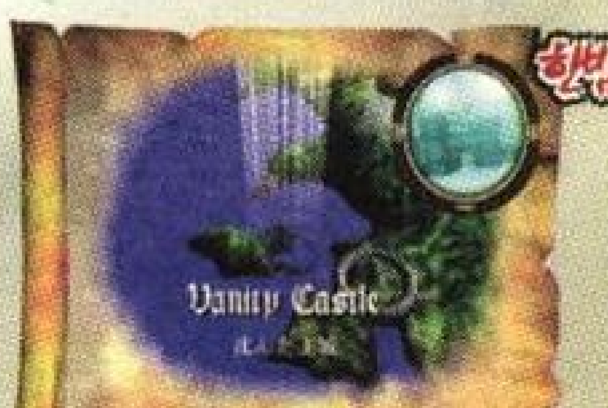


▲적 스크와이어를 파괴하면 마테리알을 얻을 수 있다



▲장애물을 이용하면 적의 공격을 무마시킬 수 있다

Vanity Castle(무너진 성)



한밤의 기사, 루드랄

■제 1장갑 기사 단장. 넓은 초원에서 자랐기 때문에 호방하며 용맹한 전사.

클래스 : 중장기병

속성 : 화



루드랄은 특이하게 스크와이어로 빌크스를 다섯대나 가지고 있다. 빌크스는 자폭하는 성질을 갖고 있기는 하지만 그다지 큰 데미지를 주지는 못하므로 위험적이지는 않다. 중장갑형인 루드랄은 몸집이 무겁기 때문에 R, L 트리거와 방향키를 이용한 선회 공격이 매우 효과적이다.

가끔 플레이어의 총 공격을 무시하면서 돌진하는 경우가 있는데, 이를 막기 위해 L+R+Y버튼으로 지뢰를 설치하면 좋다. 스크와이어 없이도 클리어할 수 있지만 LF포인트를 얻기 위해 소환하자.



▲선회 공격으로 항상 거리를 유지하라



▲많은 수의 빌크스를 소환하는 루드랄



▲적의 부유 기뢰는 이동할 때 주의해야 한다

Fallen Bridge(부서진 다리)



암흑의 기사, 크로네이아

■제 3기갑 기사 단장. 변경 백작을 따르며, 질풍과 같은 움직임을 보이는 여전사.
■클래스 : 경장기병
■속성 : 풍



이 곳에 들어오기 전에 첫 번째 스테이지로 다시 가면 실력이 떨어지는 기사들과 대전을 펼칠 수 있다. 아직 플레이어는 마테리알이 충분하지 않기 때문에, 스크와이어도 없을 것이다. 그러니 첫 번째 스테이지에서 경험과 마테리알을 얻기 위해 4~5번 정도 전투를 한 다음, 이 스테이지로 오기 바란다. 크로네이아는 경장기병을 사용하는 여기사로 움직임이 빠르다. 그러나 이 스테이지는 여러개의 다리가 장벽으로 작용하기 때문에 지상에서의 움직임 보다는 점프를 주로 사용하여 다리 위로 올라가 공격하는 것이 효과적이다. 그녀는 유도 성능이 뛰어난 포 공격을 사용하는데, 이것은 멀리 떨어져 있을수록 잘 맞는다. 그러니 접근하면서 좌우로 회피하는 것이 회피율이 높다. 사격으로 거리를 조정하면서 접근한 다음 검공격을 주패턴으로 사용하자. R, L트리거 버튼을 사용하면서 좌우 방향키로 조정하면 적을 축으로 하여 돌 수 있다. 이때 총으로 사격하면 효과가 뛰어나다. 대시버튼인 A버튼을 중간에 섞어주면 적의 공격도 쉽게 피할 수 있다. 풍속성을 갖고 있으니, 같은 풍속성을 장비하거나, 아니면 화속성을 장비하고 전투에 임하자.


▲빠른 움직임을 보이는 크로네이아


▲엘레멘탈 송은 접근해야 피할 수 있다


▲적어도 하나 이상의 스크와이어를 장비하고 들어오자


▲크로네이아는 다리 뒤로 종종 숨는다

Great Ravine(숨겨진 협곡)



도끼의 기사, 오토란트

■제 1무갑 기사 단장. 자신의 승리를 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는 원 도적.
클래스 : 주장기병
속성 : 수



오토란트는 수속성을 갖고 있기 때문에 플레이어는 풍속성을 장비하고 전투에 들어가는 것이 좋다. 이 게임에서는 속성이 매우 중요한 요인으로 작용한다. 만약 기병은 풍속성인데, 스크와이어가 각각 화속성과 토속성이라면 공격력과 움직임이 많이 약해진다. 따라서 상대의 속성을 파악하고 그것에 강한 속성을 장비하는 것이 중요하며, 또한 기체의 속성에 맞는 스크와이어를 데리고 나가는 것도 반드시 필요하다. 그래도 다른 속성의 스크와이어를 데리고 나가고자 한다면, 리버레이트 스톤을 기어스 스톤으로 바꾸어서 나가자. 이 기어스 스톤은 다른 속성의 스크와이어라도 공격력의 저하를 방지해 준다. 오토란트는 비겁하게 싸우는 스타일이다. 스크와이어에게 직접 공격을 맡기며, 자신은 지뢰를 깔거나 원거리 공격만 해온다. 따라서 이동할 경우에는 지면을 확인하고 지뢰를 밟지 않도록 주의하자. 오토란트의 스크와이어는 원거리에서는 빔을 발사하고 근거리에서는 펀치 공격을 가해오며, 체력도 강하다. 공격력이 세지는 않지만, 그렇다고 방심하다가는 2개의 스크와이어와 오토란트에게 협공을 당할 수 있다. 착실하게 스크와이어부터 처리할 것.


▲희귀 마테리알을 입수할 수 있다


▲어스 스톤을 장비하고 들어 오자


▲적이 배리어를 설치하면 사격은 소용없다


▲오토란트의 스크와이어는 강력하지만…

Silent Forest(정숙의 숲)



장미의 기사, 루시리어스

■제 2기갑 기사 단장. 아름다운 용모를 지니고 있는 잔혹하며 냉정한 신사.

클래스 : 경장기병

속성 : 토



대전 상대로 나오는 루시리어스는 경장기병이기 때문에 빠른 이동 스피드를 보이며, 원거리에서 총으로 사격하거나, 마법을 가해온 다음 대시로 접근하여 칼을 휘두르는 패턴을 주로 사용한다. 게다가 이번 스테이지는 나무가 많이 심어져 있기 때문에 대시 이동 중에 부딪히면서 순간적으로 멈칫하는 경우가 생긴다. 이때 큰 데미지를 받는 경우가 많으니 이동할 때에는 좌, 우 보다는 약간 대각선으로 이동하여 나무를 살피는 것이 중요하다. 루시리어스는 토속성을 갖고 있으니 플레이어는 수속성으로 장비하여 싸우면 좋다. 움직임이 많은 루시리어스는 지뢰 설치로 행동에 제약을 가할 수 있다. 그의 스크와이어는 공격과 이동이 능한 것들로 이루어져 있다. 따라서 1차 목표는 그의 스크와이어이다. 모두 2개를 갖고 있으며, 이중 하나를 처리했다면, 플레이어는 이 때 스크와이어를 소환하자. 왜냐하면 플레이어가 발사한 총탄이나 마법에 우리편 스크와이어도 피해를 입기 때문에 혼전이 생기면 그 결과가 불분명하기 때문이다. 가장 주의해야 할 것은 루시리어스의 포 공격으로, 정통으로 맞으면 약 1/10의 피해를 입는다. 접근전 보다는 중, 장거리에서 선회 공격으로 처리하자.


▲기둥에 갇히면 재빨리 점프로 피해야 한다


▲이 스테이지는 장애물이 많다


▲루시리어스의 포공격은 주의하자


▲스크와이어부터 처리할 것

Ruins of Ancient(산정의 유적)



수련의 기사, 바라엘크

■제 4기갑 기사 단장. 자신의 페이스로 끌어 들여 싸움을 이끄는 수완이 뛰어난 자.

클래스 : 경장기병

속성 : 화



바라엘크와의 싸움은 지금까지와는 다른 양상을 보여 줄 것이다. 특히 그의 움직임은 빨리 플레이어가 배워야 할 정도로 빠르고 정확하다. 특히 플레이어의 배후로 돌아와서 연속검을 찌르는 솜씨는 정말 대단하다. 이번 스테이지는 두 부분으로 나눌 수 있다. 먼저 왼쪽의 유적 부분과 오른쪽에 있는 들판 부분으로 아무래도 컴퓨터 보다 조작이 빠를 수 없는 경우에는 들판에서 싸우는 것이 유리하다. 파라엘크는 화속성이니 토속성을 장비하고 싸우면 어느 정도 전력에 보완이 될 것이다. 접근전에 강한 바라엘크와는 철저하게 중거리 전으로 싸워야 한다. 원거리에 있으면 아무래도 시야에서 벗어나기 쉽기 때문에 공중 점프를 이용하여 중간 거리를 유지해야 한다. 만약 이것을 무시하고 접근전을 펼치거나, 한순간이라도 멈칫하게 되면 그의 리치가 긴 연속검 공격을 받게 될 것이다.


▲스크와이어와 연계 공격을 가해오는 바라엘크


▲바라엘크의 포공격은 피하기 힘들다


◀접근전에는 항상 주의하자

Forgotten Temple(잃어버린 신단)



방패의 기사, 유돌포

■제 2무갑 기사 단장. 믿고 있는 정의를 위해서 싸우는 재기 넘치는 젊은 기사.

클래스 : 주장기병

속성 : 풍



유돌포는 풍속성을 지니고 있다. 풍속성의 특징은 기병이나 스크와이어나 모두 빠르다는 것이다. 주장기병인데도 가벼운 움직임을 보여주며, 공격력도 겸비하고 있으니 이동에 주의해야 한다. 플레이어는 같은 풍속성으로 대항하거나, 화속성을 장비하고 전투에 임하는 것이 좋다. 특히 화속성의 스크와이어인 쿠블우는 적은 LF를 소비하면서도 활동성에 있어서 우수하기 때문에 많은 도움을 줄 것이다. LF는 1950으로 한 번에 3개 내지 4개를 소환할 수 있다. 역시 지휘 포인트를 다량으로 얻을 수 있으므로 많은 도움이 된다. 하지만 그만큼 체력적으로 약하기 때문에 혼전이 될 경우 많은 피해를 볼 수 있다. 그러니 한꺼번에 모든 스크와이어를 소환하지 말고 1개나 2개를 우선 소환한 다음, 상황에 따라서 나머지를 소환하는 것이 좋다. 혼전이 될 경우 아군의 공격에도 스크와이어들이 피해를 입기 때문에 많은 수의 스크와이어를 소환한 쪽이 불리하기 때문이다.


▲유돌포가 스크와이어를 소환할 때 확실한 기회가 생긴다


▲중앙에 있는 건물은 훌륭한 엄폐물이 된다


▲적의 스크와이어는 확실이 처리할 것


▲스지금은 에너지 회복중

Brudge Arena(기사투기장)



검의 기사, 발렌타인

■제일기갑 기사단장 새로운 제국을 담당할 변경 백작의 아들.

클래스 : 주장기병

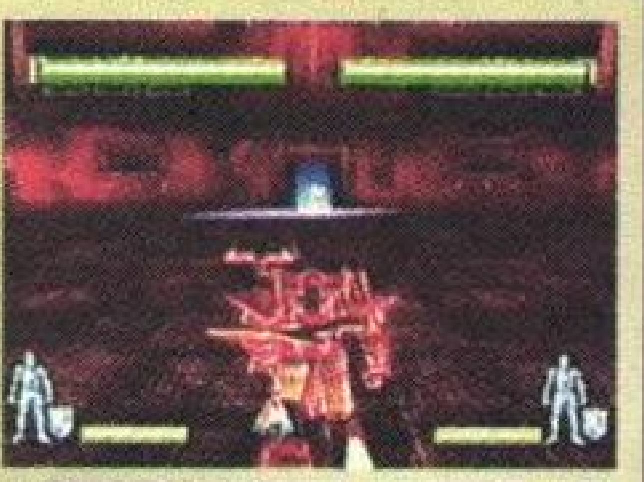
속성 : 풍



이곳 경기장은 아무 장애물도 없는 원형의 완전 평면으로 이루어진 곳이다. 그래서 적의 움직임을 쉽게 파악할 수 있지만, 반대로 컴퓨터도 같은 상황이기 때문에 제자리에 가만히 있으면 발렌타인의 검 공격을 단번에 받을 수 있다. 또한 발렌타인은 스크와이어를 세 개나 갖고 있으며, 모두 강력한 것이기 때문에 이쪽도 스크와이어는 적어도 2개 이상은 준비하고 나와야 한다. 그렇기 때문에 1차 목표는 적의 스크와이어다. 게임을 시작하자마자 발렌타인은 스크와이어를 소환하므로, 이 때 허점이 생긴다. 앞으로 대시하여 포 공격을 가하면 100% 성공하므로 기선을 제압하자. 발렌타인의 전투 스타일은 루시리어스처럼 강력한 스크와이어에게 중, 원거리 공격을 맡기고 자신은 플레이어의 배후를 노리며 칼 공격을 가하기 위해 접근해 온다. 따라서 플레이어는 항상 발렌타인의 위치를 확인하고 화면 가운데로 맞추어 놓아야 불의의 공격을 억제할 수 있다. 발렌타인이 접근해 오면 이쪽도 칼 공격으로 타격을 입힐 수 있는 기회가 생긴다. 상대의 공격에 도망가기보다는 보다 적극적으로 대처하면 의외로 쉽게 처리할 수 있을 것이다. 발렌타인이 풍속성이니 화속성으로 정비한 다음 들어오자.


▲1차 목표는 스크와이어


▲화면이 매우 어둡기 때문에 적의 위치를 파악하기 힘들다


▲발렌타인은 시작하자마자 스크와이어를 소환하니 포공격을 가하자

Deep Cave (깊은 동굴)



유한의 기사, 라시느

■제 3장갑 기사 단장. 항상 냉정 침착하며, 대사교령의 원 귀족.

클래스 : 중장기병

속성 : 수

수속성의 라시느는 중장기병이라 움직임이 매우 둔하다. 만약 기사 투기장을 처리하고 온 플레이어라면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 라시느는 특이하게 스크와이어를 5개나 갖고 있으니, 마테리알을 얻기 위해 모두 파괴한 다음 라시느를 처리하자. 전 스테이지에서 사용한 화속성과 화속성 스크와이어를 사용해도 좋고, 수속성은 풍속성에 약하니 바꾸어 들어와서 싸워도 좋다. 원거리 공격보다는 스피드를 이용하여 라시느에게 접근한 다음 검과 펀치 공격으로 끝내자.




▲상대하기 쉬운 중장기병을 사용하는 라시느


▲재빨리 파고들어 검으로 공격한 다음, 거리를 벌려라


▲접근전시 올리 레이는 주의할 것

The Lost Tower (잃어버린 탑)



혼돈의 병기, 시드라넬

■반란의 선제후. 혼돈에 휘말려버린 비련의 군주.

클래스 : 용가리(?)

속성 : 무

드디어 마지막 보스인 시드라넬이다. 시드라넬은 특이하게 기병이 아닌 생물체로 대부분의 공격이 넓은 범위를 지니는 폭발력을 갖고 있다. 따라서 이 스테이지만큼은 중장기병으로 싸워야 한다. 필자가 사용한 장비는 파이레스 헬름, 팟 벨리, 볼 크러드, 베니즌, 디스트럭트 스테어, 듀란달, 엘레멘탈 송, 아쿠아 스톤, 프레스 스톤, 프로텍팅 스톤, 그랜트 스톤을 사용하였다. 특히 가슴 부위인 팟 벨리는 에너지를 회복하는 속도가 가장 빠른 장비품으로 짧은 시간에 많은 공격을 가할 수 있도록 도와주는 장비이다. 그리고 중요한 장비품은 중장기병의 특성상 방패를 장비할 수 없기 때문에 안정성이 뛰어난 베니즌이다. 시드라넬의 레이저 공격 이외에는 다른 공격을 받아도 쓰러지는 일이 없기 때문이다. 그리고 스크와이어는 부유형으로 3기체 정도 갖고 나가는 것이 좋다. 시드라넬의 공격 타점이 몸통이 아닌 머리에 있기 때문에 공중에서 공격을 할 수 있는 것으로 해야 한다. 필자는 3대의 아이올을 끌고 나가서 싸웠다. 대전에 들어가면 빨리 측면으로 대시하여 시드라넬의 측면으로 돌아가야 한다. 시드라넬은 보통 플레이어와의 거리가 멀면 레이저 공격을 가해오는데, 이 위력이 대단하며 정면에서는 피하기 어렵다. 그외 다른 공격은 기병의 속도가 느리기 때문에 맷집으로 승부해야 한다. 접근 공격은 거의 성공하기 어려우니 총이나, 포로 공격하자. 팟 벨리 때문에 에너지가 빠른 속도로 채워지니 많은 도움이 될 것이다. 또한 스크와이어의 소환은 에너지가 다 떨어져서 채워지고 있을 무렵에 취하는 것이 좋다. 스크와이어를 소환하는 목적은 시드라넬을 공격하는 것보다는 유인책으로 사용하는데 있다. 시드라넬을 쓰러뜨리기 위해서는 덜 맞고 빠른 시간에 많은 공격을 가하는 것이 필요하다. 시드라넬을 처리하면 엔딩 화면과 함께 초기 화면으로 돌아온다. 끝나지 않는 이야기가 계속되는 것이다. Ⓟ

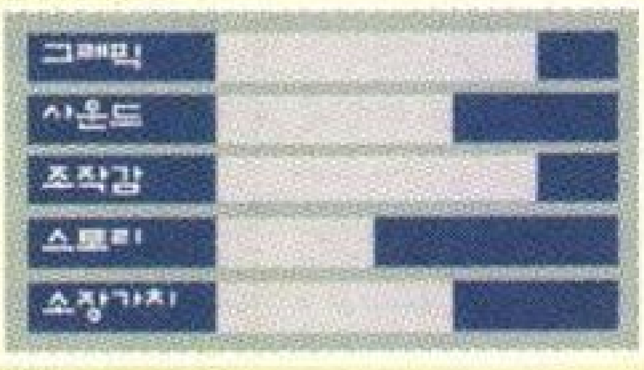



▲스크와이어는 어디까지나 유인용이다


◀언제 날아들지 모르는 시드라넬의 포공격


▲무장은 안정성이 뛰어난 것으로 해야한다


▲시드라넬의 레이저 공격은 접근하여 피하자



게임파워 주최 / 남코 후원

「철권 태그 토너먼트」

세계대회 참가자격 한국 예선전 개최!!

빠른 정보와 완벽한 공략!! 애독자 제일주의의 게임파워가 일본 남코와 공동으로 '「철권 태그 토너먼트」세계대회 한국 예선전'을 개최합니다.
남코의 간판 격투 게임 시리즈의 최신작 「철권 태그 토너먼트」의 세계 최강임을 인정받는 한 걸음.
'「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전'에 많은 성원 부탁드립니다.

■장 소 : 정동 이벤트홀

■일 시 : 1999년 8월 7일(土)

■시 간 : 10시부터 공식 행사가 시작될 예정이오니 오전 9시 30분까지 입장을 완료해 주시기 바랍니다.

■참가자격 :
철권을 좋아하는 게임파워 독자라면 누구나

■상 품
* 이외에도 경품 코너, 미니 이벤트 등을 통해 다량의 선물이 제공될 예정이며, 참가객 전원 소정의 기념품을 제공할 예정입니다.

등수	상품
1	미국대회 참가권 + RGB 직출 컷(개발스텝 사인 포함)
2	게임파워 6개월 정기구독권+RGB 직출 컷+포스트 카드
3	남코 PS 소프트 2종 + RGB 직출 컷 + 포스트 카드
4	남코 PS 소프트 1종 + RGB 직출 컷 + 포스트 카드
5~8	남코 탁상시계 + RGB 직출 컷
9~16	RGB 직출 컷
17~32	철권 1/6 저금통
33~64	철권 인형
65~256	철권 태그 포스트 카드

※ 상품내역은 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

■기 타
- 게임파워에서는 점식식사를 제공하지 않으니 각자 도시락 등을 지참해 주시기 바랍니다.
- 이번 대회는 누구나 부담없이 참가하는 이벤트입니다. 부모님이나 친구들과 함께 오세요!

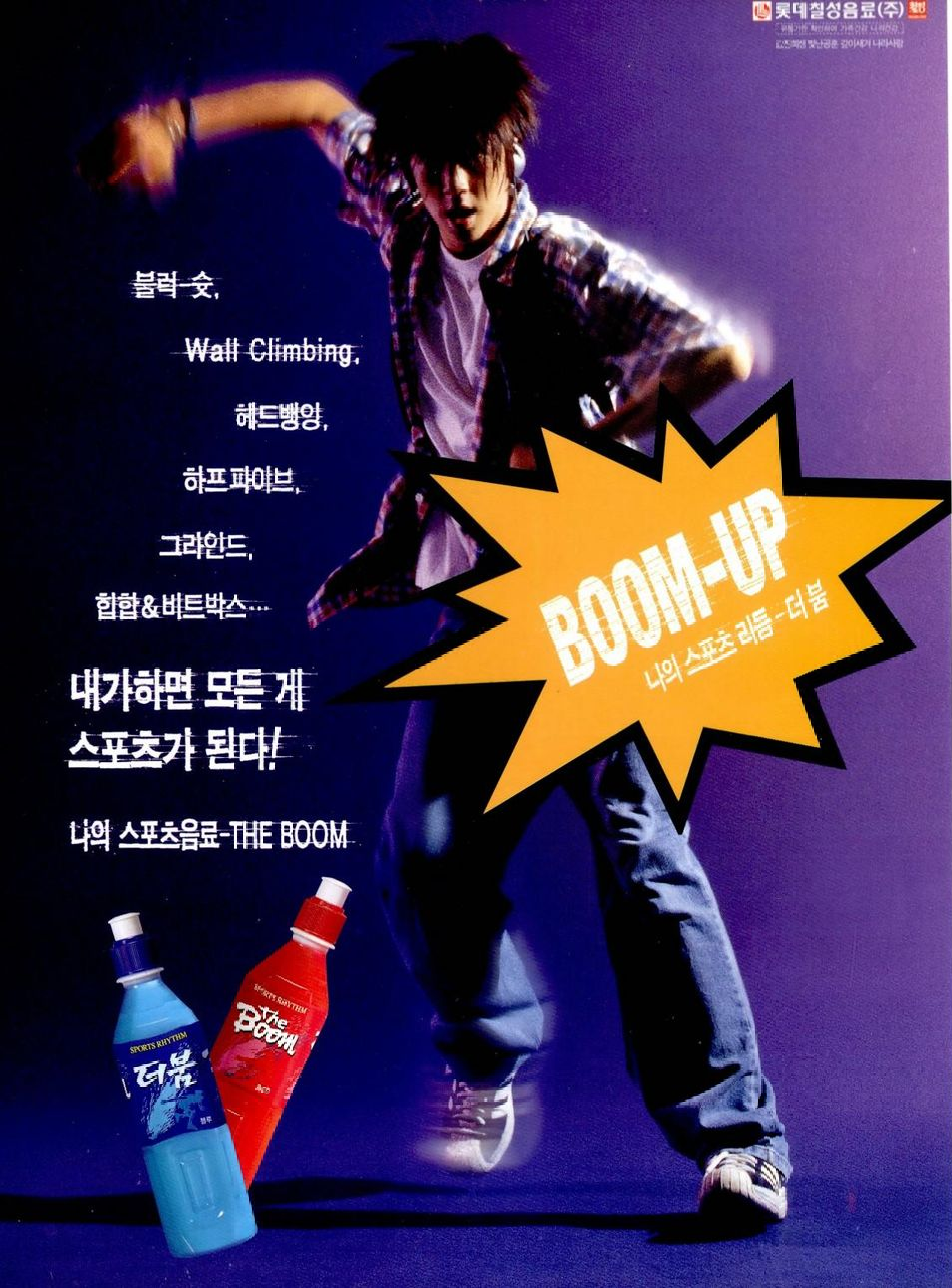
■정동 이벤트홀 오는 길:



과연 세계 최고의 철권 플레이어는 누구?

■ 문의처 : 월간 게임파워 취재부
☎ 02)3142-6845


GAME POWER
9월호 별책부록



1999년 8월 1일 발행 월간 통권 82호 1992년 등록 공보 라-05780 1998년 1월 1일 국유철도 특별승인 제2호 서울시 마포구 상수동 324-1 5층 우편번호 121-160 / TEL: (02)3142-6845